

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGAMBAR
BUSANA DENGAN MENGGUNAKAN *MACROMEDIA FLASH*
UNTUK SISWA KELAS X SMK**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Untuk Memenuhi Persyaratan Guna Memperoleh

Gelar Sarjana Pendidikan



**Disusun oleh
Diah Nurani Pratiwi
09513247009**

**PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA
PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

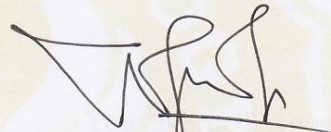
2012

Persetujuan

Skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Menggambar Busana Dengan Menggunakan *Macromedia Flash* Untuk Siswa kelas X SMK”** yang disusun oleh **DIAH NURANI PRATIWI, NIM 09513247009** ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 8 Agustus 2012

Pembimbing,



Noor Fitrihana, M. Eng

NIP 19760920 200112 1 001

Surat Pernyataan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penyusunan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 8 Agustus 2012

Yang menyatakan

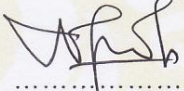


Diah Nurani Pratiwi
NIM 09513247009

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media pembelajaran Menggambar Busana Dengan Menggunakan Macromedia Flash Untuk Siswa Kelas X SMK” yang disusun oleh DIAH NURANI PRATIWI, NIM 09513247009 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 14 Agustus 2012 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Noor Fitrihana, M. Eng	: Ketua		14 September 2012
Kapti Asiatun, M.Pd	: Sekretaris		14 September 2012
Triyanto, S.Sn., M.A	: Penguji		14 September 2012

Yogyakarta, September 2012

Fakultas Teknik



Dr. Moch. Bruri Triyono

NIP 19560216 198603 1 003

MOTTO

وَلَا تَقْفُ مَا لَيْسَ لَكَ بِهِ عِلْمٌ إِنَّ السَّمْعَ وَالْبَصَرَ وَالْفُؤَادَ كُلُّ
أُولَئِكَ كَانَ مَسْئُولًا (الإسراء : ٣٦)

“Dan Allah tidak menjadikan pemberian bala bantuan itu melainkan sebagai kabar gembira bagi kemenanganmu, dan agar tentram hatimu karenanya. Dan kemenanganmu itu hanyalah dari Allah”

*“Kemenangan kita yang paling besar bukanlah karena kita tidak pernah jatuh, melainkan karena kita bangkit tiap kali jatuh”
(Confusius)*

~PERSEMBAHAN~

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah ku persembahkan karya ini untuk:

*Bapak dan Mama (Tuwanto) juga Suamiku (Tri Handoko) tercinta
Terima kasih untuk cinta, kasih sayang, perhatian, doa, dukungan moral materi dan semua
yang telah diberikan*

*Calon Baby ku tercinta, Terimakasih sudah kuat dan sehat untuk bantu Bunda selesaikan
Tugas Akhir Skripsi ini*

*Saudara-Saudaraku (Mbak Antaris, Mbak Enif, DiK Bayu, Mas Irawan, Mas yuli, Anggoro,
Arsyad, Mirza, Raka, Riza, Latif) tersayang, Terimakasih untuk doa, dukungan, dan
bantuannya*

*Teman-teman PKS angkatan 2009 (Yuni, Rini, Mbak Nisa, Heriyanti)
Terima kasih untuk dukungan, bantuan dan kebersamaannya yang tak terlupakan*

*Almamater Universitas Negeri Yogyakarta
Terima kasih telah mewujudkan cita-citaku sampai saat ini*

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGAMBAR
BUSANA DENGAN MENGGUNAKAN *MACROMEDIA FLASH*
UNTUK SISWA KELAS X SMK**

**Oleh
DIAH NURANI PRATIWI
09513247009**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran menggambar busana yang siap diimplementasikan; 2) mengetahui kelayakan penggunaan media pembelajaran menggambar busana sebagai media pembelajaran dikelas; 3) mengetahui respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran menggambar busana melalui hasil uji coba.

Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (R&D) dengan prosedur penyusunan yang mengadaptasi model Borg and Gall dan William W. Lee & Diana L. Owen. Tahapan-tahapan dari penelitian ini meliputi tahap analisis kebutuhan, tahap perencanaan, tahap pengembangan, tahap uji coba lapangan dan diseminasi terbatas. Penelitian ini melibatkan 1 ahli materi, 1 ahli media, 5 guru SMK Tata Busana, dan 33 siswa SMK Negeri 1 Pringapus. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket. Teknik analisis data yang dilakukan adalah analisis deskriptif data berupa uraian saran dari para ahli serta data hasil penilaian yang kemudian diubah menjadi nilai skor dengan skala Likert.

Hasil penelitian ini mengungkap bahwa 1) prosedur pengembangan media pembelajaran menggambar busana menggunakan 5 tahap pengembangan; 2) media pembelajaran ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran menggambar busana dengan kriteria sangat baik ditinjau dari aspek pembelajaran, kebenaran isi, tampilan pemrograman, penyajian materi dan karakter. Hasil peninjauan dan penilaian dari ahli media (skor 4,201), ahli materi (skor 4,6), guru (skor 4,360); 3) pendapat peserta didik tentang media pembelajaran menggambar busana menunjukkan bahwa pada kriteria baik dengan rerata skor 4,07.

Kata kunci: Pengembangan, Media pembelajaran, Menggambar Busana

**THE DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA OF FASHION DRAWING
USING MACROMEDIA FLASH FOR STUDENTS CLASS OF X
IN VOCATIONAL SCHOOL**

By

DIAH NURANI PRATIWI

09513247009

ABSTRACT

This study aimed to: 1) determine the development of instructional procedures media fashion drawing ready to be implemented, 2) determine the feasibility of the use of media as a medium of learning to draw fashion classroom learning, 3) determine students' reactions after using the medium of learning to draw fashion with the test results.

This research is a Research and Development (R & D) by adapting the procedure of preparing a model of Borg and Gall and William W. Lee & Diana L. Owen. The stages of the study include the requirement analysis phase, the planning stage, the development stage, trial phase field and limited dissemination. The study involved one matter experts, one media specialist, 5 dressmaking vocational teachers and 33 students of SMK Negeri 1 Pringapus. The instrument used in this study in the form of questionnaires. The technique of data analysis is descriptive analysis of the data is a description of the expert advice and assessment of data which is then converted to a score with a Likert scale.

These results reveal that 1) the procedure of learning to draw fashion media development using 5 stages of development; 2) learning media is feasible for use in learning to draw fashion with excellent criteria in terms of aspects of learning, the truth of the content, programming display, presentation material and character. The results of the review and assessment of media experts (score of 4.201), a material (score 4.6), teachers (score 4.360), 3) learners think about learning to draw fashion media show that both criteria with a mean score of 4.07

Keywords: Development, Learning Media, Fashion Drawing

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya, sehingga tugas akhir skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggambar Busana Dengan Menggunakan Macromedia Flash Untuk Siswa Kelas X SMK” ini dapat diselesaikan dengan baik. Penyusunan tugas akhir skripsi ini disusun sebagai syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Negeri Yogyakarta.

Tugas akhir skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik tak luput berkat bantuan dan fasilitas dari berbagai pihak. Untuk itu dengan segala kerendahan hati penyusun mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Rachmat Wahab, M.Pd, M.A, selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta,
2. Dr. Moch. Bruri Triyono, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta,
3. Noor Fitrihana, M.Eng, selaku Ketua Jurusan PTBB Universitas Negeri Yogyakarta, sekaligus dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, memberikan bimbingan dan dorongan semangat dengan tulus ikhlas dalam menuntun hingga selesai laporan tugas akhir skripsi ini,
4. Kapti Asiatun, M.Pd, selaku Koordinator S1 Pendidikan Teknik Busana Universitas Negeri Yogyakarta,
5. Dr. Emy Budiastuti, selaku dosen Pembimbing Akademik PKS 2009 Pendidikan Teknik Busana Universitas Negeri Yogyakarta,

6. Tim ahli yang telah bersedia menjadi validator serta memberikan masukan pada media yang dikembangkan yaitu Dra. Prapti Karomah, M.Pd, selaku ahli media, Afif Ghurub Bestari, S.Pd, selaku ahli materi, Guru-guru SMK Tata Busana selaku Rater terhadap Media pembelajaran Menggambar Busana.
7. Serta semua pihak yang telah membantu dan mendukung kelancaran dalam penyelesaian Tugas Akhir Skripsi ini.

Penyusun menyadari bahwa dalam penyusunan laporan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, maka pemberian saran, kritik, pengarahan yang bersifat membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan laporan ini.

Yogyakarta, 8 Agustus 2012

Penyusun

DAFTAR ISI

Halaman

Halaman Judul	i
Halaman Persetujuan	ii
Halaman Pernyataan	iii
Halaman Pengesahan.....	iv
Halaman Motto	iv
Halaman Persembahan	v
Abstrak	vi
Abstract	vii
Kata Pengantar	viii
Daftar Isi.....	x
Daftar Tabel.....	xiv
Daftar Gambar	xvi
Daftar Lampiran.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Pengembangan.....	8
F. Spesifikasi produk Yang Dikembangkan.....	8
G. Manfaat Penelitian	11
H. Batasan Istilah.....	13
BAB II KAJIAN TEORI.....	15
A. Deskripsi Teori	15
1. Pembelajaran.....	15
2. Menggambar Busana	16
a. Pengertian Menggambar Busana	16
b. Kompetensi Menggambar Busana	18
3. Media Pembelajaran	19
a. Pengertian.....	19
b. Macam-Macam Media	20
c. Fungsi dan Manfaat Media	23

d. Kriteria pemilihan Media	26
e. Pemilihan Media Yang Digunakan.....	27
3. Macromedia Flash.....	31
a. Pengertian.....	31
b. Mengenal Animasi Macromedia Flash CS3	32
c. Metode Animasi Dalam Flash CS3.....	34
4. Pengembangan Media Pembelajaran	34
a. Prinsip Pengembangan MPBK	34
b. Manfaat MPBK	36
c. Pengembangan Multimedia Pembelajaran dan Kawasan Teknologi pembelajaran	39
d. Model dan prosedur Pengembangan Multimedia	41
B. Kajian Penelitian Yang Relevan.....	46
C. Kerangka Berfikir	47
D. Pertanyaan Penelitian	49
BAB III METODE PENELITIAN	50
A. Model Pengembangan	50
B. Prosedur Pengembangan	52
1. Tahap Analisis Kebutuhan	52
2. Tahap perencanaan	52
3. Tahap Pengembangan	53
4. Tahap Uji Coba lapangan	54
5. Deseminasi Terbatas	54
C. Waktu Dan Tempat Penelitian	55
D. Penilaian Produk	55
E. Instrumen Dan Teknik Pengumpulan Data	57
F. Teknik Analisis Data	65
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	68
A. HASIL	68
1. Deskripsi Analisis kebutuhan	68
2. Deskripsi Perencanaan	70
3. Deskripsi Pengembangan Produk	72
4. Data Dan Analisis Hasil Validasi Ahli Media	74
5. Data Dan Analisis Hasil Validasi Ahli Materi.....	79
6. Data Dan Analisis Hasil Peninjauan dan Penilaian Guru Tata Busana SMK	83

7. Data Dan Analisis Hasil Uji Coba lapangan.....	88
8. Deskripsi Deseminasi Terbatas	92
B. PEMBAHASAN.....	92
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	100
A. Simpulan Tentang Produk	100
B. Saran Pemanfaatan dan pengembangan produk Lebih Lanjut	102
DAFTAR PUSTAKA	103

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Standart Kompetensi Menggambar Busana.....	18
Tabel 2.	Identifikasi Pengelompokkan Media	21
Tabel 3.	Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Materi.....	59
Tabel 4.	Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Media.....	61
Tabel 5.	Kisi-Kisi Instrumen untuk Guru Tata Busana.....	62
Tabel 6.	Kisi-Kisi Angket Respon Siswa	64
Tabel 7.	Kisi-Kisi Angket Respon Untuk Aspek Karakter	65
Tabel 8.	Rentang Skor Untuk Rerata.....	66
Tabel 9.	Data Hasil Penilaian Ahli Media Dari Aspek Program.....	75
Tabel 10.	Data Hasil Penilaian Ahli Media Dari Aspek Tampilan.....	75
Tabel 11.	Data Hasil Penilaian Ahli Media Dari Aspek Pembelajaran ...	76
Tabel 12.	Data Hasil Penilaian Ahli Media Dari Aspek Karakter	76
Tabel 13.	Distribusi Frekuensi Peninjauan Oleh Ahli Media	77
Tabel 14.	Saran-Saran perbaikan Oleh Ahli Media.....	78
Tabel 15.	Data Hasil Penilaian Ahli Materi Dari Aspek Pembelajaran... ..	79
Tabel 16.	Data Hasil Penilaian Ahli Materi Dari Aspek Kebenaran Isi .	80
Tabel 17.	Data Hasil Penilaian Ahli Materi Dari Aspek Tampilan.....	80
Tabel 18.	Data Hasil Penilaian Ahli Materi Dari Aspek Karakter.....	81
Tabel 19.	Distribusi Frekuensi Peninjauan Oleh Ahli Materi.....	81
Tabel 20.	Saran-Saran perbaikan Oleh Ahli Materi	82
Tabel 21.	Data Hasil Penilaian Guru SMK Dari Aspek Program.....	84
Tabel 22.	Data Hasil Penilaian Guru SMK Dari Aspek Tampilan.....	84
Tabel 23.	Data Hasil Penilaian Guru SMK Dari Aspek Pembelajaran... ..	85
Tabel 24.	Data Hasil Penilaian Guru SMK Dari Aspek Karakter.....	86
Tabel 25.	Distribusi Frekuensi Peninjauan Oleh Guru SMK	86
Tabel 26.	Saran-Saran perbaikan Oleh Guru SMK	88
Tabel 27.	Data Hasil Respon Siswa Dari Aspek Tampilan.....	89
Tabel 28.	Data Hasil Respon Siswa Dari Aspek Materi.....	89
Tabel 29.	Data Hasil Respon Siswa Dari Aspek Karakter	90
Tabel 30.	Distribusi Frekuensi Peninjauan Respon Siswa	90
Tabel 31.	Data Rerata Skor untuk Aspek Karakter	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar	1.	Kerucut Pengalaman Edgar Dale	24
Gambar	2.	Tampilan Program Macromedia Flash CS3	-33
Gambar	3.	Bagan Kawasan Teknologi Pembelajaran	-40
Gambar	4.	Tahap Prosedur Pengembangan Produk	51
Gambar	5.	Tahap Penilaian Produk pengembangan	56
Gambar	6.	Diagram Data Evaluasi Ahli Media	-77
Gambar	7.	Diagram Data Evaluasi Ahli Materi	82
Gambar	8.	Diagram Data Evaluasi Guru Tata Busana.....	87
Gambar	9.	Diagram Data Respon Siswa	91

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	1. Lembar Evaluasi Untuk Ahli Media	107
Lampiran	2. Lembar Evaluasi Untuk Ahli Materi	114
Lampiran	3. Lembar Evaluasi Untuk Guru Tata Busana	121
Lampiran	4. Lembar Angket Tanggapan Siswa	147
Lampiran	5. Presensi Siswa Kelas X Tata Busana.....	149
Lampiran	6. Revisi Produk dari Para Ahli	150
Lampiran	7. Silabus SMK Negeri 1 Pringapus	160
Lampiran	8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	163
Lampiran	9. Flowchart Media Pembelajaran	187
Lampiran	10. Story Board Media Pembelajaran	188
Lampiran	11. Hasil Produk Pengembangan Media Pembelajaran.....	192
Lampiran	12. Surat Ijin Penelitian	202

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu upaya peningkatan kualitas dan kuantitas program pendidikan adalah dengan peningkatan kualitas pembelajaran. Proses belajar yang berkualitas dapat meningkatkan pencapaian kompetensi. Guru sebagai pelaksana kurikulum dituntut untuk meningkatkan pencapaian kompetensi yang telah ditentukan oleh sekolah. Salah satu usaha yang dapat dilaksanakan oleh guru yaitu dengan memberikan penambahan nilai kepada peserta didik yang aktif saat pelajaran atau dengan menggunakan media yang menarik sehingga dapat membuat peserta didik lebih tertarik dalam belajar.

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar akan sangat membantu kelancaran, *efektivitas* dan *efisiensi* pencapaian tujuan. Media pendidikan merupakan salah satu komponen yang tidak bisa diabaikan dalam mengembangkan sistem pengajaran yang berkualitas. Sesuai dengan pendapat Oemar Hamalik (2002:63) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan unsur penunjang dalam proses belajar mengajar agar terlaksana dengan lancar dan *efektif*. Beberapa jenis media yang dapat digunakan oleh guru adalah media cetak seperti buku, hand out, modul, majalah mode, LKS (Lembar Kerja Siswa) dan job sheet. Media ini dapat dibuat oleh guru dengan tujuan

meningkatkan penguasaan materi dan meningkatkan kompetensi siswa. Menurut data media yang dimiliki sekolah media-media tersebut membutuhkan guru sebagai fasilitator. Media yang belum terdapat pada sekolah tersebut adalah MPBK (Media Pembelajaran Berbasis Komputer) dimana guru tidak perlu mengulang berkali-kali materi yang menurut siswa kurang dipahami.

Sekolah Menengah Kejuruan khususnya program keahlian Tata Busana mempunyai banyak mata pelajaran praktek, salah satunya mata pelajaran yang ada pada program keahlian Tata Busana adalah mata pelajaran Menggambar Busana, pada kelas X mata pelajaran ini membutuhkan daya ingat yang tinggi karena mata pelajaran menggambar busana akan dilanjutkan pada kelas selanjutnya dan hasil belajar materi mata pelajaran menggambar busana akan diterapkan diluar mata pelajaran menggambar busana, terutama yang berhubungan dengan membuat desain busana sebelum kita membuat pola dalam pembuatan busana. Mata pelajaran menggambar busana kelas X merupakan mata pelajaran yang menerapkan antara teori dengan praktek. Teori dari mata pelajaran menggambar busana kelas X harus benar-benar melekat dalam ingatan siswa. Maka guru perlu mengupayakan teori dari mata pelajaran menggambar busana kelas X dapat diingat siswa dengan baik. Salah satu cara agar materi yang diajarkan oleh guru tidak mudah dilupakan oleh siswa dengan menggunakan media sebagai alat bantu pembelajaran. Persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran harus ditingkatkan guna kelancaran proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik apabila siswa diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya. Guru berupaya untuk menampilkan rangsangan atau stimulus yang

dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan semakin cepat dipahami dan dipertahankan dalam ingatan siswa. Dengan demikian siswa dapat menerima dan menyerap dengan mudah dan baik dalam materi yang disajikan (Azhar Arsyad, 2011 : 8).

Dari identifikasi kebutuhan pada mata pelajaran menggambar busana adalah membutuhkan media yang mendukung seperti media pembelajaran berbasis komputer. Dijelaskan oleh Arif S Sadiman dkk (2010:17-18) bahwa salah satu kegunaan media pembelajaran adalah memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistik sehingga dapat menyeragamkan persepsi siswa.

Siswa memerlukan frekuensi membaca dan melihat yang tinggi untuk memahami materi yang disampaikan. Namun jam belajar formal dan media yang ada di sekolah sangatlah terbatas, sehingga siswa harus aktif mencari bahan belajar sendiri dari luar. Dari hasil observasi, saat ini media yang ada diluar misalnya buku teks atau sumber belajar dari internet masih bersifat sangat umum. Penggunaan media cetak seperti buku memiliki keterbatasan utama yaitu pengguna hanya bisa mengetahui teorinya saja dan tidak mengetahui bagaimana penjelasan dari materi tersebut, sehingga perlu diadakan pengembangan media pembelajaran menggambar busana yang dapat membantu belajar siswa.

Fakta kesulitan belajar tersebut dibuktikan dengan hasil observasi lanjutan di sekolah. Yang sering ditemukan adalah siswa lupa dengan materi yang telah diajarkan atau sudah berlalu. Karena siswa tidak dapat mengulang sendiri

pelajaran yang telah diberikan di sekolah. Maka dari itu diperlukan media pembelajaran yang mendukung siswa untuk belajar secara mandiri.

Pembaharuan sistem pendidikan yang semakin baik dan perkembangan teknologi yang semakin maju diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan. Kemajuan teknologi komputer khususnya multimedia menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar dan memperoleh informasi. Multimedia dapat menyajikan materi pelajaran yang lebih menarik tidak monoton dan memudahkan penyampaian materi karena multimedia merupakan gabungan konsep teknologi *audio visual* sehingga mampu dimanfaatkan dalam pengembangan media untuk pembelajaran yang interaktif. Kemampuan multimedia yang semakin baik diharapkan dapat memudahkan siswa untuk dapat menyerap materi dengan lebih efisien dan memberikan sumber informasi lain yang tidak hanya bersumber dari buku teks.

Berdasarkan hasil observasi tersebut pada penelitian ini akan dilakukan inovasi bagaimana pengembangan sebuah perangkat lunak berupa media pembelajaran berbasis komputer untuk memberikan informasi yang dibutuhkan mengenai materi unsur dan prinsip desain. Media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu siswa mempelajari dan memahami materi unsur dan prinsip desain dilengkapi dengan teori, simulasi dan juga contoh gambar tentang materi yang dipelajari dan dapat mendekatkan siswa dengan sarana teknologi informasi yaitu komputer sebagai wujud implementasi IPTEK kedalam pendidikan agar siswa dapat bersaing pada persaingan global yang akan dihadapi. Penggunaan multimedia memiliki keuntungan dibandingkan media cetak dari sisi interaktifitas

dan atraktifitas dan diharapkan penyampaian materi yang berkaitan dengan unsur dan prinsip desain akan lebih mudah diingat.

Media pembelajaran menggambar busana ini dibuat dengan menggunakan *macromedia flash CS3* yang atraktif dan interaktif. Secara teknis media pembelajaran ini mudah dioperasikan. Media pembelajaran ini tidak memerlukan instalasi sehingga cukup disimpan pada media CD untuk selanjutnya dibaca dengan bantuan *hardware* berupa komputer. Media pembelajaran ini diharapkan akan lebih menarik minat siswa untuk belajar karena penampilannya yang lebih menarik dan diharapkan dapat lebih mudah menghafal istilah tersebut karena media pembelajaran ini dapat menyampaikan materi melalui *audio visual* sekaligus. Dengan demikian siswa dapat menyerap dengan baik materi yang disampaikan sehingga dapat meningkatkan SDM untuk dapat bersaing di dunia kerja.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan hasil wawancara dengan Guru tata busana di SMK N I Pringapus, terdapat beberapa masalah yang muncul dalam kegiatan belajar mengajar yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Masih banyaknya siswa yang lupa dengan pelajaran yang telah diajarkan oleh guru terutama pada materi dasar unsur dan prinsip desain sehingga siswa perlu sering diingatkan dengan materi tersebut.
2. Tidak memungkinkannya guru sebagai fasilitator untuk mengulang secara terus menerus akan materi dasar unsur dan prinsip desain, sehingga siswa perlu media untuk pembelajaran secara mandiri.
3. Media yang tersedia di sekolah berupa buku, modul, majalah dan hand out yang membutuhkan fasilitator, sehingga perlu media untuk belajar secara mandiri dan menyamakan persepsi siswa.
4. Belum terdapat media pembelajaran yang dapat menampilkan stimulus yang dapat diproses dengan berbagai indera sehingga makin cepat dipahami oleh siswa, maka perlu dikembangkan media sesuai dengan identifikasi kebutuhan tersebut.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, maka perlu dibatasi ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Menggambar Busana Dengan Menggunakan *Macromedia flash* Untuk Siswa kelas X SMK. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media dan kelayakan pada mata pelajaran Menggambar Busana khususnya materi Unsur dan Prinsip Desain di SMK Negeri 1 Pringapus.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah ditetapkan, maka dapat ditentukan suatu rumusan penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan Media Pembelajaran Menggambar Busana dengan menggunakan perangkat lunak *macromedia flash CS3*?
2. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran Menggambar Busana Dengan Menggunakan *Macromedia Flash* untuk siswa kelas X SMK?
3. Bagaimana uji coba Media Pembelajaran Menggambar Busana Dengan Menggunakan *Macromedia Flash* untuk siswa kelas X SMK?

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari pengembangan Media Pembelajaran Menggambar Busana adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran menggambar busana yang siap diimplementasikan.
2. Menghasilkan media pembelajaran menggambar busana yang layak digunakan dalam pembelajaran.
3. Mengetahui respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran menggambar busana melalui hasil uji coba.

F. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran menggambar busana menggunakan *macromedia flash CS3* dalam bentuk CD yang meliputi :

1. Pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *macromedia flash CS3* pada mata pelajaran menggambar busana untuk siswa SMK Tata Busana ini akan menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk CD (*Compact Disc*) interaktif atau dapat juga disimpan di *flashdisk*. Dengan CD atau *flashdisk* peserta didik akan lebih fleksibel dalam menggunakan untuk belajar dimanapun baik sekolah atau dirumah, dan kapanpun peserta didik menginginkannya dengan bantuan hardware berupa komputer.

2. Program dibangun dengan menggunakan program *macromedia flash CS3* sebagai *authoring sistem*, untuk pembuatan aplikasi pendukung seperti membuat gambar, animasi, tombol navigasi dan sebagainya menggunakan program *Adobe Photoshop* dan *Corel Draw*. Dengan kombinasi animasi, gambar, suara dan aplikasi lain diharapkan dapat menambah minat belajar peserta didik, sehingga pembelajaran dapat berlangsung efektif dan efisien.

3. Perangkat Lunak (*Software*)

Media pembelajaran dengan menggunakan *macromedia flash CS3* ini dikembangkan dengan harapan dapat menambah minat peserta didik dalam belajar, karena dengan tumbuhnya minat, maka peserta didik memiliki perhatian akan pelajaran menggambar busana. Perhatian terhadap pelajaran menggambar busana akan menumbuhkan pemahaman dan pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan.

Dari segi perangkat lunak produk yang akan dikembangkan berupa program media pembelajaran yang terdiri dari unsur-unsur yang merangsang peserta didik untuk dapat memfokuskan perhatian dalam proses pembelajaran seperti gambar, warna, musik dan animasi. Adapun isi dari program ini memuat komposisi halaman sebagai berikut :

- a. Tampilan 1: berisi tentang *intro* yang akan menunjukkan gambar-gambar desain busana, judul materi dan identitas pengembang yang diiringi musik sehingga memusatkan perhatian siswa pada media pembelajaran tersebut. Background yang digunakan pada intro adalah hitam dan gambar-gambar desain yang berwarna terang sehingga terlihat jelas di layar.

- b. Tampilan 2: berisi tentang sambutan dan cara menggunakan multimedia pembelajaran. Dengan diiringi musik berbeda dari musik pengiring *intro* yang dapat dindengarkan ataupun dimatikan sampai program selesai. Background yang digunakan dalam tampilan 2 hingga tampilan 7 adalah berwarna putih dengan tombol navigasi yang menunjukkan slide selanjutnya pada bagian bawah menggunakan simbol *fashion*.
- c. Tampilan 3: berisi tentang kompetensi dasar, deskripsi dan relevansi tentang materi yang akan disampaikan. Media pembelajaran ini menggunakan font Batang dengan ukuran 12 untuk tampilan teks. Sedangkan pada judul menggunakan font Garamound dengan ukuran 24. Alasan pemilihan huruf ini agar mudah dibaca oleh pengguna.
- d. Tampilan 4: berisi tentang materi yang ingin disampaikan yaitu unsur dan prinsip desain yang terdiri dari:
- e. Tampilan 5: berisi tentang soal untuk merefleksikan kembali materi yang telah dipelajari dengan tombol yang interaktif sehingga siswa dapat mengetahui jawaban yang benar, dengan diiringi musik untuk jawaban yang benar pada masing-masing pertanyaan. Hal ini sekaligus dapat membantu siswa mengetahui jawaban mana yang benar dalam soal tersebut.
- f. Tampilan 6: berisi tentang simulasi – simulasi dan contoh – contoh yang ada dalam materi sehingga memudahkan siswa untuk dapat memahami tanpa harus membuka teori terlebih dahulu. Sehingga pengguna/ siswa dapat mengulang penjelasan yang terdapat pada simulasi dan contoh.

- g. Tampilan 7: berisi tentang ucapan terima kasih dari pengembang dan tombol untuk keluar dari program multimedia pembelajaran menggambar busana. Karena tampilan media pembelajaran ini dibuat *full screen* maka disediakan tombol keluar dari program pada menu penutup.

4. Perangkat Keras (*Hardware*)

Software media pembelajaran ini akan bekerja dengan baik apabila didukung dengan sistem operasional yang memiliki spesifikasi *hardware* dengan konfigurasi minimum *Processor Intel Pentium 3 667 Mhz/AMD Duron 900* hingga spesifikasi yang terbaru. Tetapi untuk memutar media pembelajaran yang filenya sudah dalam bentuk exe atau swf dapat menggunakan *Processor* paling rendah apabila computer tersebut mempunyai media pemutar seperti winamp, windows media player atau dengan media sejenis yang lain.

G. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan di Indonesia. Khususnya pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Pringapus adalah sebagai berikut :

1. Bagi peserta didik/ siswa :
 - a. Membantu siswa untuk belajar mandiri dan bersifat individual.
 - b. Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menguasai kompetensi menggambar busana pada materi unsure dan prinsip desain.

2. Bagi pendidik / guru :
 - a. Untuk menambah referensi tentang media pembelajaran menggambar busana.
 - b. Untuk mengatasi keterbatasan interaksi guru dan siswa.
3. Bagi sekolah:
 - a. Sebagai bahan informasi bagi lembaga pendidikan tentang media pembelajaran.
 - b. Sebagai salah satu sumber belajar untuk proses pembelajaran di sekolah.
4. Bagi peneliti :
 - a. Menambah pengalaman dalam melakukan penelitian.
 - b. Menambah pengetahuan dan wawasan bagi peneliti mengenai pembelajaran.
 - c. Dapat mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran yang baik dan benar, serta menarik siswa sehingga dapat membantu di dalam proses belajar mengajar.

H. Batasan Istilah

Beberapa istilah yang perlu dijelaskan dalam penelitian ini adalah :

1. Pembelajaran merupakan proses interaksi belajar mengajar dengan melibatkan komponen-komponen pembelajaran yang meliputi: tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode, teknik mengajar, siswa, media, guru dan evaluasi hasil belajar.
2. Menggambar busana adalah merancang busana dengan menerapkan unsur dan prinsip desain dalam bentuk gambar agar dapat dibaca oleh orang lain sebelum direalisasikan dalam wujud suatu busana.
3. Media pembelajaran dengan menggunakan *macromedia flash* adalah media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu siswa memahami materi yang diberikan guru. Media tersebut berbentuk CD pembelajaran yang dapat digunakan melalui komputer sehingga siswa dapat belajar mandiri. CD ini berisi materi-materi yang didukung dengan gambar, suara, teks, dan animasi dengan tampilan yang menarik sehingga siswa tertarik mempelajari materi tersebut. Selain itu, CD ini di desain *interaktif* sehingga siswa dapat memilih materi untuk dipelajari dan melakukan evaluasi sesuai dengan keinginan masing-masing siswa.
4. Pengembangan media pembelajaran merupakan kegiatan menganalisis, mendesain, mengembangkan, mengevaluasi dan memproduksi produk media pembelajaran yang dibuat dengan program aplikasi *Macromedia falsh CS3* dan didukung perangkat lunak lain dalam pengolahan gambar, suara, teks, dan animasi sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran menggambar

busana yang bisa digunakan dalam mata pelajaran menggambar busana. Mengevaluasi merupakan kegiatan penilaian kelayakan media yang diberikan oleh ahli, yaitu ahli materi, ahli media pembelajaran, Guru SMK Tata Busana dan di uji cobakan kepada calon pengguna atau siswa.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Pembelajaran

Didunia pendidikan banyak teori tentang belajar. Pandangan seseorang tentang belajar akan mempengaruhi tindakannya didalam belajar atau membelajarkan orang lain. Belajar dapat dirumuskan sebagai suatu perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku sebagai akibat atau hasil pengalaman yang berlalu. Belajar merupakan suatu aktivitas yang menumbuhkan perubahan relatif permanen sebagai akibat upaya-upaya yang dilakukan (Suhaenah Suparno, 2001: 2). Sedangkan menurut Sugihartono dkk (2007: 74) belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar selalu mempunyai hubungan dengan arti perubahan tingkah laku, setelah itu memiliki pengetahuan, ketrampilan, sikap dan nilai.

Menurut Cagne dan Biggs (Tengku Zahra Djaafar, 2001: 2) pembelajaran adalah rangkaian peristiwa yang mempengaruhi siswa sedemikian rupa sehingga proses belajarnya dapat berlangsung dengan mudah, dengan tujuan membantu siswa atau orang untuk belajar. Menurut (Tengku Zahra Djaafar, 2001: 2) pembelajaran usaha mengelolah lingkungan dengan sengaja agar seseorang belajar berperilaku tertentu dalam kondisi tertentu. Sedangkan menurut Sudjana

(Sugihartono dkk, 2007: 80) pembelajaran adalah upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar.

Dari beberapa pendapat tentang pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi belajar mengajar dengan melibatkan komponen-komponen pembelajaran yang meliputi: tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode, teknik mengajar, siswa, media, guru dan evaluasi hasil belajar.

2. Menggambar Busana

a. Pengertian Menggambar Busana

Menurut Arifah A. Riyanto (2003), rancangan/ desain busana yaitu rancangan model busana berupa gambar dengan mempergunakan unsur garis, bentuk, siluet (*silhouette*), ukuran, tekstur yang dapat diwujudkan sebagai busana. Desain busana harus mengilustrasikan dengan jelas apa yang ada dalam pikiran seorang perancang hingga dapat dibaca oleh orang lain dalam bentuk gambar.

Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993:2), desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda yang dibentuk berdasarkan susunan garis, bentuk, warna dan tekstur.

Dalam pembuatan desain busana, perlu pengetahuan mengenai unsur dan prinsip desain. Unsur-unsur desain menurut Sri Widarwati (1993:7) adalah segala sesuatu untuk menyusun suatu rancangan yang meliputi;

- 1) Garis: merupakan unsur yang tertua yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang
- 2) Arah: setiap garis mempunyai arah yaitu mendatar (horizontal), tegak lurus (vertikal), miring ke kiri dan miring ke kanan (diagonal). Masing-masing arah memberikan pengaruh yang berbeda terhadap si pengamat.
- 3) Bentuk: menurut sifatnya bentuk juga dibedakan menjadi dua yaitu bentuk geometris seperti segitiga, persegi, kerucut, dll. Dan bentuk alam seperti daun, bunga, pohon, batu, tetes air, dll.
- 4) Ukuran: garis dan bentuk mempunyai ukuran yang berbeda, karena ukuranlah panjang atau pendeknya garis dan besar kecilnya bentuk menjadi berbeda.
- 5) Nilai gelap terang: merupakan suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna mengandung hitam atau putih.
- 6) Warna: warna memiliki daya tarik tersendiri, meskipun busana telah memiliki garis desain yang baik tetapi pemilihan warna yang tidak tepat, maka akan tampak tidak serasi. Pemilihan warna yang tepat akan memberikan kesan yang menarik.
- 7) Tekstur: merupakan sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan.

Sedangkan prinsip-prinsip desain adalah penyusunan unsur-unsur desain sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu. Prinsip desain meliputi:

- 1) Keserasian: merupakan kesatuan melalui pemilihan dan susunan obyek dan ide-ide.
- 2) Perbandingan: digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil, dan member kesan adanya hubungan satu dengan yang lain yaitu pakaian dan pemakainya.
- 3) Keseimbangan: asas ini digunakan member perasaan ketenangan dan kestabilan. Pengaruh ini dapat dicapai dengan mengelompokkan bentuk dan warna yang dapat menimbulkan perhatian yang sama pada kiri dan kanan.
- 4) Irama: merupakan pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian yang lain.
- 5) Pusat perhatian: desain busana harus memiliki satu bagian yang lebih menarik dari bagian-bagian lainnya dan ini disebut pusat perhatian.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa menggambar busana adalah merancang busana dengan menerapkan unsur dan prinsip desain dalam bentuk

gambar agar dapat dibaca oleh orang lain sebelum direalisasikan dalam wujud suatu busana.

b. Kompetensi Menggambar Busana

Menggambar busana merupakan salah satu Kompetensi pada Mata Pelajaran Produktif pada Sekolah Menengah Kejuruan Program Keahlian Tata Busana. Kompetensi Menggambar Busana pada silabus busana butik khususnya di SMK Negeri 1 Pringapus dapat dilihat pada tabel 1, tentang kompetensi Menggambar Busana terdiri atas beberapa kompetensi dasar antara lain:

- 1) Memahami bentuk bagian busana
- 2) Mendeskripsikan bentuk proporsi dan anatomi beberapa tipe tubuh manusia
- 3) Menerapkan teknik pembuatan desain busana
- 4) Penyelesaian pembuatan gambar

Berikut adalah tabel standar kompetensi untuk mata diklat Menggambar Busana:

Tabel 1. Standart Kompetensi menggambar Busana

STANDART KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR	MATERI PEMBELAJARAN
Menggambar Busana	1. Memahami bentuk bagian-bagian busana	- Pengetahuan dasar-dasar menggambar meliputi : * Unsur dan prinsip desain * Bagian-bagian busana
	2. Mendiskripsikan bentuk proporsi dan anatomi beberapa tipe tubuh manusia	- Ukuran proporsi tubuh manusia, bentuk tubuh manusia

STANDART KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR	MATERI PEMBELAJARAN
Menggambar Busana	3. Menerapkan teknik pembuatan desain busana 4. Penyelesaian pembuatan gambar	-Dasar – dasar menggambar meliputi : <ul style="list-style-type: none"> • Unsur dan prinsip desain • Bagian-bagian busana - Penyelesaian gambar meliputi : mengarsir dan pewarnaan.

Sumber: KTSP SMK Negeri 1 Pringapus

Pada standart kompetensi menggambar busana terdapat materi pembelajaran yang mempelajari tentang pengetahuan dasar-dasar menggambar yaitu unsur dan prinsip desain yang membutuhkan pemahaman dan daya ingat yang tinggi karena materi itu akan diterapkan pada mata pelajaran tata busana yang lainnya terutama untuk mendesain busana.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah perantara atau pengantar. *Association of education and communication technology (EACT)* dalam bukunya Arif S. Sadiman, dkk (2010: 6-7) memberikan definisi media sebagai sistem transmisi (bahan dan peralatan) yang tersedia untuk menyampaikan pesan tertentu. Pendapat lain dalam bukunya Arief S. Sadiman (2010: 6-7) seperti Gagne, menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis

komponen dalam lingkungan siswa yang merangsang siswa untuk belajar dan Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan dan merangsang siswa untuk belajar.

Gerlach dan Ely dalam Azhar Arsyad (2011: 3) mengatakan bahwa media pendidikan apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Dengan demikian media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat-alat *grafis*, *photografis* atau elektronik yang dirancang dan direncanakan agar dapat digunakan untuk perantara member informasi *visual* atau *verbal* yang dapat merangsang dan menjadi fasilitas seseorang untuk belajar.

b. Macam-Macam Media

Perkembangan IPTEK memicu perkembangan media sebagai wahana sumber belajar siswa. Beberapa ahli dalam bukunya Arif S. Sadiman, dkk (2010: 20-23) menggolongkan macam-macam media pembelajaran dari sudut pandang yang berbeda antara lain, Rudy Bretz membagi media menjadi tiga macam yaitu media yang dapat didengar (*audio*), media yang dapat dilihat (*video*) dan media yang dapat bergerak. Media *visual* dikelompokkan lagi menjadi tiga yaitu gambar visual, garis (*grafis*) dan simbol verbal. Selain menggolongkan media menjadi tiga diatas Bretz juga membagi media menjadi media transmisi dan media rekam. Schramm, membedakan media menurut jumlah *audiens* yang dilayani menjadi: massal, klasikal, dan individual. Yang termasuk media massal antara lain, televisi, radio, dan internet. Media untuk klasikal adalah OHP, papan tulis, slide,

videotape, poster dan lain-lain. Sedangkan media yang bersifat individual dapat berupa *hand out*, *telepon*, *Komputer assistend instruction (CAI)*.

Azhar Arsyad (2011: 29) menurut beberapa ahli mengelompokkan media pembelajaran menjadi lima yaitu, media berbasis manusia, media berbasis cetak, media berbasis visual, media berbasis audio visual, media berbasis komputer. Dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Identifikasi Pengelompokan Media

No	Pengelompokkan Media	Contoh Media	Identifikasi Media
1.	Media berbasis manusia	1. Guru 2. Instruktur 3. Tutor 4. Main peran, dll	Media ini menggunakan manusia untuk menyampaikan informasi yang berkaitan dengan pokok-pokok bahasan yang akan diajarkan.
2.	Media berbasis cetak	1. Buku 2. Majalah 3. Modul 4. Hand out, dll	Media ini meliputi bahan-bahan yang disampaikan diatas kertas untuk pengajaran dan informasi yang berisi gambar atau foto disamping teks penjelasan.
3.	Media berbasis visual	1. Chart 2. Flannel board 3. Transparansi/OHP 4. Slide, dll	Media ini dirancang untuk dapat digunakan di depan kelas sehingga guru dapat selalu berhadapan atau menatap siswanya.

4.	Media berbasis audio-visual	1. Video 2. Film 3. Televisi, dll	Pengajaran melalui audio visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa.
5.	Media berbasis komputer	1. Pembelajaran dengan berbantuan komputer 2. Interaktif video, dll	Media ini merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber yang berbasis micro-prosesor. Pesan dari informasi yang disiapkan untuk kebutuhan dan kemampuan belajar seseorang serta dikembangkan agar siswa berpartisipasi dengan aktif selama proses belajar (interaktif).

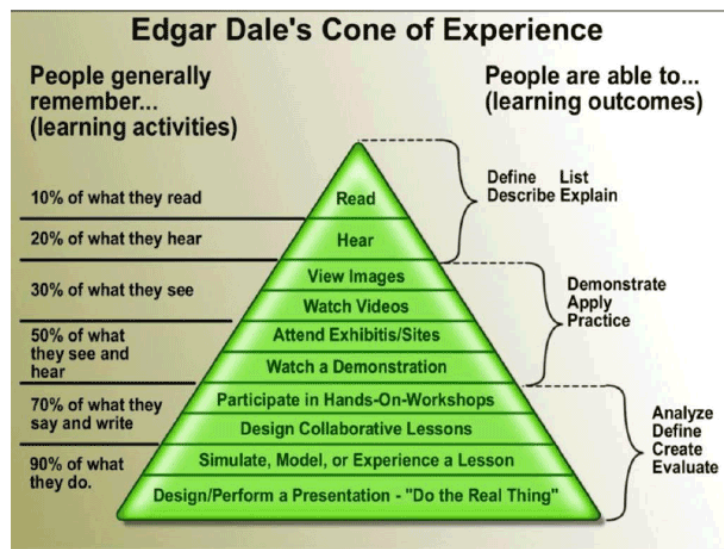
Berdasarkan macam-macam media tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran senantiasa mengalami perkembangan seiring kemajuan IPTEK. Perkembangan media pembelajaran juga mengikuti tuntutan dan kebutuhan pembelajaran sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada.

c. Fungsi Dan Manfaat Media

Livie & Lents dalam Azhar Arsyad (2011:16) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual yaitu fungsi atensi, afektif, kognitif dan kompensatoris. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarah perhatian siswa berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan. Media gambar atau animasi yang diproyeksikan melalui *LCD (liquid crystal display)* dapat memfokuskan dan mengarahkan perhatian siswa pada pelajaran yang akan mereka terima. Hal ini berpengaruh terhadap penguasaan materi pelajaran yang lebih baik oleh siswa. Fungsi afektif media visual dapat dilihat dari keterlibatan emosi dan sikap siswa pada saat menyimak tayangan materi pelajaran yang disertai dengan visualnya. Fungsi kognitif media visual terlihat dari kajian-kajian ilmiah yang mengemukakan bahwa lambing visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Sedangkan fungsi kompensatoris dari media pembelajaran dapat dilihat dari hasil penelitian bahwa media visual membantu pemahaman dan ingatan isi materi bagi siswa yang lemah dalam membaca.

Bermacam-macam peralatan dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi melalui penglihatan untuk menghindari verbalisme yang masih sangat mungkin terjadi apabila digunakan alat bantu visual saja. Menurut Edgar Dale, pengetahuan akan semakin abstrak apabila hanya disampaikan dengan bahasa verbal. Dale membagi pemerolehan pengetahuan dalam sepuluh jenis pengalaman atau sering dikenal dengan *Dale's Cone of Experience*. Sepuluh pengalaman

tersebut adalah pengalaman langsung, pengalaman melalui benda tiruan, pengalaman melalui drama, demonstrasi, karyawisata, film, radio, visual, lambing visual dan verbal.



Gambar 1.
Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Gambar diatas menunjukkan bahwa pengetahuan yang mudah diingat adalah jika siswa mengalami langsung apa yang dipelajarinya. Namun, tidak semua pengetahuan dapat diperoleh dengan pengalaman langsung karena berbagai alasan seperti benda terlalu besar untuk dibawa ke kelas, benda terlalu kecil, benda terlalu berbahaya. Hal-hal tersebut dapat dijembatani dengan menggunakan media pembelajaran pada saat menyampaikan informasi. Banyaknya manfaat yang diperoleh dari pemanfaatan media pembelajaran, maka guru sebagai sumber pembawa informasi bagi peserta didik hendaknya menyadari akan pentingnya penggunaan media pembelajaran.

Mendukung pendapat diatas, Sudjana & Rivai (2010:2) menyebutkan bahwa media pembelajaran dalam proses pembelajaran bermanfaat agar “(a) pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar, (b) materi pelajaran akan lebih mudah dipahami oleh siswa, (c) metode mengajar menjadi lebih variatif sehingga dapat mengurangi kebosanan belajar, (d) siswa lebih aktif melakukan kegiatan belajar.”

Sedangkan Arif S. Sadiman, dkk (2010:17-18) menjelaskan kegunaan media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka)
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, misalnya objek yang terlalu besar, objek yang terlalu kecil, gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat,
- 3) Mengatasi sikap pasif, sehingga peserta didik menjadi lebih semangat dan lebih mandiri menurut minat dan kemampuannya dalam belajar,
- 4) Memberi rangsangan, pengalaman dan persepsi yang sama terhadap materi belajar.”

Berdasarkan berbagai pendapat diatas, media pembelajaran sangat dirasakan manfaatnya dalam proses pembelajaran, secara umum media pembelajaran bermanfaat untuk memperlancar interaksi pendidik dan peserta didik dengan maksud membantu peserta didik belajar secara optimal karena media belajar mampu mempermudah peserta didik dalam memahami materi. Secara khusus

media dapat membantu peserta didik untuk mengulang pelajaran atau materi yang telah diberikan disekolah karena keterbatasan waktu belajar disekolah.

d. Kriteria Pemilihan Media

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam penggunaan media dalam pembelajaran adalah bahwa media tersebut digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa belajar dalam upaya memahami materi pelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pemilihan media harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Agar media yang digunakan sesuai dengan kebutuhan siswa maka ada beberapa kriteria yang dapat digunakan (Sudjana & Rivai, 2010:4-5) yaitu :

- 1) Ketepatan dengan tujuan pengajaran; artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan
- 2) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran
- 3) Kemudahan memperoleh media
- 4) Ketrampilan guru dalam menggunakannya, apapun jenis media yang digunakan yang menjadi syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran.
- 5) Tersedia waktu untuk menggunakannya
- 6) Sesuai dengan taraf berpikir siswa, memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berfikir siswa, sehingga makna yang terkandung dalam pembelajaran dapat dipahami oleh siswa

Dari keterangan diatas kriteria yang paling utama dalam pemilihan media adalah ketepatan dengan tujuan pengajaran, yaitu bahwa media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai. Contoh : bila

tujuan atau kompetensi peserta didik bersifat menghafalkan kata-kata tentunya media *audio* yang tepat untuk digunakan. Jika tujuan atau kompetensi yang dicapai bersifat memahami isi bacaan maka media cetak yang lebih tepat digunakan. Kalau tujuan pembelajaran bersifat *motorik* (gerak dan aktivitas), maka media *film* dan *video* bisa digunakan. Disamping itu, terdapat kriteria lainnya yang bersifat melengkapi (komplementer), seperti: biaya, ketepatan gunaan; keadaan pesertadidik; ketersediaan; dan mutu teknis.

Dengan kriteria pemilihan media diatas, guru dapat lebih mudah menggunakan media yang dianggap tepat untuk membantu tugas-tugasnya sebagai tenaga pengajar dan membantu siswa dalam memahami materi yang telah disampaikan di sekolah. Oleh karenanya kehadiran media dianggap perlu untuk mempertinggi kualitas hasil belajar karena media ini dapat pula menjadi media pembelajaran mandiri.

e. Pemilihan Media Yang Digunakan

1) Media Berbasis Komputer (Multimedia)

Multimedia menurut Richard E. Mayer (2009:2-3) dapat diartikan media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, *audio*, *video* dan animasi secara terintegrasi. Multimedia terbagi menjadi dua kategori yaitu, *multimedia linier* dan *multimedia interaktif*. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan berurutan, contohnya: TV dan film. Sedangkan multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh

pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, *aplikasi game* dan sebagainya.

Media berbasis komputer merupakan salah satu contoh multimedia karena mampu menggabungkan berbagai macam media di bawah control komputer. Aplikasi teknologi berbasis komputer dalam pembelajaran disebut dengan CAI (*Komputer Assisted Intruction*). Menurut Azhar Arsyad (2011: 158) Dari cara penyajiannya, tujuan aplikasi ini adalah untuk tutorial (penyampaian materi secara bertahap), *drills and practice* (latihan untuk membantu siswa menguasai materi yang telah dipelajari sebelumnya), permainan dan simulasi (untuk mengaplikasikan pengetahuan dan ketrampilan yang baru dipelajari). Ciri-ciri media yang dihasilkan teknologi berbasis komputer menurut Azhar Arsyad (2011: 32-33) adalah:

- 1) Dapat digunakan secara acak, sekuensial atau secara linier,
- 2) Dapat digunakan berdasarkan keinginan siswa atau berdasarkan keinginan perancang/pengembang sebagaimana direncanakannya,
- 3) Bisaanya gagasan-gagasan disajikan dalam gaya abstrak dengan kata, simbol, dan grafik,
- 4) Prinsip-prinsip ilmu kognitif dan konstruktivisme digunakan untuk mengembangkan media ini, pembelajaran dapat berorientasi siswa dan melibatkan interaktivitas siswa yang sangat tinggi.
- 5) Bahan pelajaran memadukan kata dan visual dari berbagai sumber.

Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan. Manfaat di atas akan diperoleh mengingat terdapat keunggulan dari sebuah multimedia pembelajaran, yaitu:

- a) memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata seperti kuman, bakteri, elektron dan lain-lain,
- b) memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan kesekolah, seperti gajah, rumah, gunung, dan lain-lain,
- c) menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet Mars, berkembangnya bunga dan lain-lain,
- d) menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju dan lain-lain,
- e) menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun, dan lain-lain,
- f) penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku karena setiap siswa melihat atau mendengar penyajian melalui media yang sama,
- g) pembelajaran dapat diberikan kapanpun dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu,
- h) sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan,
- i) peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif. Beban guru untuk menjelaskan materi secara berulang-ulang dapat dikurangi

Selain memiliki kelebihan, komputer juga memiliki keterbatasan seperti:

- a) tingginya biaya pengadaan dan pengembangan program komputer,
- b) pengadaan pemeliharaan, dan perawatan komputer memerlukan biaya tinggi,
- c) perangkat lunak sering tidak dapat digunakan pada komputer yang spesifikasinya tidak sama,

d) merancang dan memproduksi program pembelajaran yang berbasis komputer merupakan pekerjaan yang tidak mudah.

Pemilihan komputer sebagai perangkat pembuatan multimedia ini dikarenakan komputer mampu menggabungkan teks, gambar, animasi dan suara sekaligus. Sehingga diharapkan siswa akan lebih mudah mengingat istilah-istilah yang tersaji dalam media pembelajaran tersebut, karena peserta didik diajak untuk menggunakan lebih banyak indera dalam memahami dan menghafal suatu istilah. Dengan semakin banyaknya sekolah yang memiliki fasilitas komputer dan semakin banyaknya orang yang bisa memproduksi program pembelajaran diharapkan pula keterbatasan-keterbatasan tersebut dapat diminimalisir.

2) Komponen multimedia

Media digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran agar lebih mudah dilakukan dan siswa mudah memahami materi yang diberikan. Dalam proses belajar komputer merupakan multimedia yang berperan sebagai manager atau dikenal sebagai *Komputer-Managed Instruction* (CMI) sedangkan fungsi lain sebagai pembantu tambahan pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan atau keduanya. Modus ini dikenal sebagai *Komputer-Assisted-Instruction* (CAI).

Format penyajian pesan dan informasi dalam CAI terdiri atas tutorial terprogram, tutorial intelegen, *drill and practice* dan *simulation*. Tutorial terprogram adalah seperangkat tayangan baik statis maupun dinamis yang telah lebih dahulu diprogramkan. Tutorial intelegen seperangkat tayangan yang memang belum terprogram pada komputer sehingga memungkinkan ada interaksi antara

peserta didik dengan komputer. *Drill and practice* digunakan dengan asumsi bahwa konsep atau prosedur telah diajarkan kepada siswa. Program ini menuntun siswa dengan serangkaian contoh untuk meningkatkan kemahiran menggunakan ketrampilan dan memberikan penguatan secara konstan terhadap jawaban yang benar. Simulation pada komputer memberikan kesempatan untuk belajar secara intraktif, dinamis dan perorangan.

Hal yang harus diperhatikan dalam pengembangan multimedia dengan bantuan komputer adalah *interface* (perwajahan). Berikut adalah beberapa petunjuk untuk perwajahan teks media berbasis komputer menurut Azhar Arsyad (2011:99-100) adalah sebagai berikut:

- a. "Layar monitor merupakan alat penayangan yang bergerak dan dinamis yang bergerak berubah perlahan
- b. Layar tidak boleh terlalu penuh dengan gambar/teks
- c. Teks: pilihlah jenis huruf normal (tak berhias) gunakan huruf kombinasi kapital dan huruf kecil, jangan kapital semua atau kecil semua.
- d. Pajang baris: gunakan 7 sampai 10 kata perbaris untuk lebih memudahkan dalam membaca.
- e. Kata: jangan memenggal kata pada akhir baris, tidak memulai paragraph pada baris terakhir dalam satu layar tayangan, luruskan baris pada akhir kalimat.
- f. Gunakan spasi 2 untuk tingkat keterbacaan yang baik
- g. Gunakan karakter huruf untuk kata kunci misalnya memberikan warna, cetak tebal, miring atau garis bawah.
- h. Konsisten dengan gaya dan format yang dipilih."

4. *Macromedia Flash*

a. Pengertian

Menurut Ibiz Fernandes dalam bukunya *Macromedia Flash Animation & Cartooning : A Creative Guide*, animasi didefinisikan sebagai berikut :
"*Animation is the process of recording and playing back a sequence of stills to*

achieve the illusion of continues motion” (Ibiz Fernandez McGraw- Hill/Osborn, California, 2002)

Yang artinya kurang lebih adalah : “Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan.” Berdasarkan arti harfiah, animasi adalah menghidupkan. Yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri.

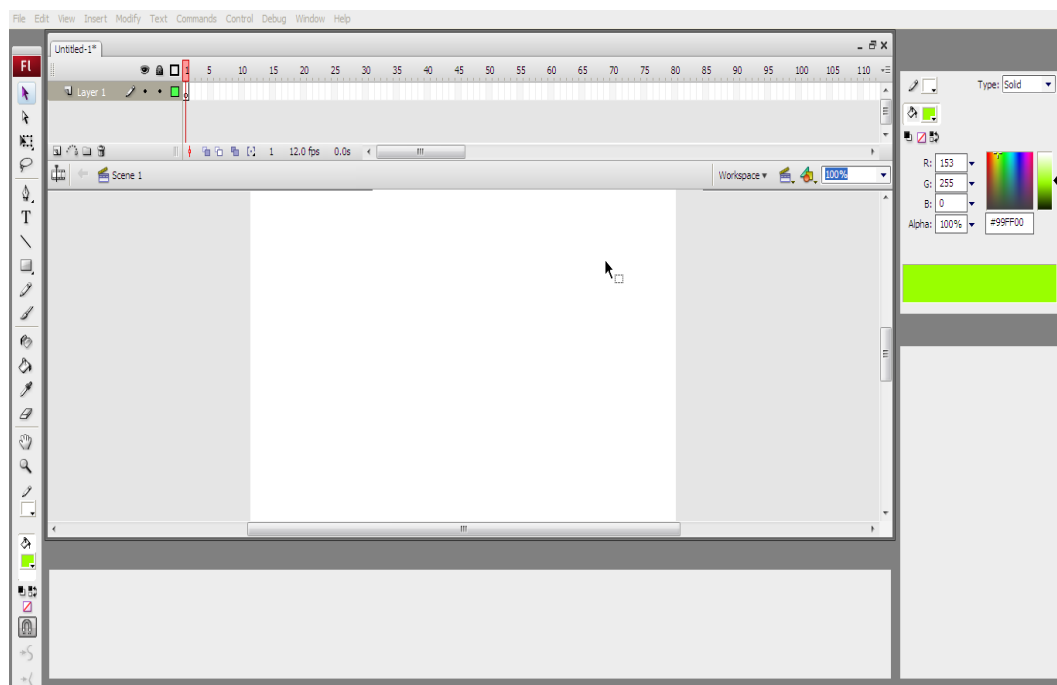
Secara garis besar, animasi komputer dibagi menjadi dua kategori, yaitu :

- 1) *Komputer Assisted Animation*, animasi pada kategori ini bisaanya menunjukkan pada sistem animasi 2 dimensi, yaitu mengkomputerisasi proses animasi tradisional yang menggunakan gambaran tangan. Komputer digunakan untuk pewarnaan, penerapan virtual kamera dan penataan data yang digunakan pada sebuah animasi.
- 2) *Komputer generated animation*, pada kategori ini bisaanya digunakan untuk animasi 3 dimensi dengan program 3D seperti 3D Studio Max, Maya, Autocad dan lain sebagainya.

b. Mengenal Animasi *Macromedia Flash CS3*

Animasi pada *macromedia flash* sama halnya dengan film secara fisik, yang tersusun dari banyak *frame* dengan gambar-gambar penyusunnya. *Frame* yang mendefinisikan adanya perubahan pada objek disebut dengan *keyframe*. Dalam dunia animasi *web*, teknologi *flash* kini seolah meraja, bagaimana tidak keunggulan-keunggulan yang ditonjolkan membuat hampir semua hal yang terlihat rumit menjadi semakin *simple* dan gampang. Dukungan terhadap *macromedia flash* belakangan ini semakin luas, *format Flash Movie**. *SWF* kini

dapat dibuat tidak hanya oleh *Macromedia Flash* saja. Aplikasi lain kini memasukkan*. SWF sebagai format file yang dapat diekspor dari aplikasi tersebut, misalnya *Adope Illustrator* atau *CorelDraw*. Jika anda telah membuat gambar pada aplikasi-aplikasi tersebut, anda dapat langsung mengekspornya ke dalam *Flash*. Tidak hanya aplikasi, bahkan kini *scripting* PHP pun dapat memuat format*. SWF Sesungguhnya *Macromedia Flash* adalah sebuah program standart untuk pembuatan animasi *high-impact* berbasis WEB. Anda dapat membuat sebuah animasi logo, *navigasi control web site*, animasi *form* yang panjang, sebuah *website* utuh berbasis *Flash*, atau aplikasi *web* lainnya menggunakan program aplikasi ini, anda akan menemukan kekuatan dan fleksibilitas dari program *Flash* ini sangat ideal untuk mewujudkan kreativitas. Berikut tampilan program *Macromedia Flash CS3*:



Gambar 2.

Tampilan Program *Macromedia Flash CS3*

c. Metode Animasi Dalam Macromedia Flash CS3

Pada dasarnya *macromedia flash* membagi animasi dalam 2 metode yaitu :

- 1) *Frame by frame animation* yaitu pembuatan animasi dengan cara melakukan perubahan objek pada setiap frame secara manual, sehingga dihasilkan perubahan gambar yang teratur. Metode ini biasanya digunakan pada animasi dengan perubahan bentuk objek secara terus menerus.
- 2) *Tweened animation* yaitu pembuatan animasi dengan cara menentukan dua *point* keadaan pada objek awal dan akhir, sedangkan *macromedia flash* membuat rangkaian gerakan diantaranya. Animasi yang dihasilkan menggunakan metode ini adalah gerakan yang halus, perubahan letak, ukuran, rotasi, bentuk maupun warna.

5. Pengembangan Media Pembelajaran

Pada dasarnya media pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam Pengembangan media pembelajaran Berbasis Komputer (MPBK). Berikut akan dibahas mengenai prinsip pengembangan MPBK, manfaat MPBK, pengembangan multimedia pembelajaran dalam kawasan teknologi pembelajaran, model dan prosedur pengembangan multimedia.

a. Prinsip Pengembangan MPBK

Pengembangan media pembelajaran berbasis komputer tidak dapat dilakukan sembarangan, tetapi harus memperhatikan prinsip-prinsip yang menjadi dasar pengembangan MPBK. Hal itu penting agar MPBK yang dikembangkan tidak sia-

sia tetapi benar-benar bermanfaat untuk kegiatan pembelajaran. Prinsip utama dalam pengembangan MPBK adalah MPBK tersebut mudah dan familiar digunakan secara individu, serta dapat memberikan hasil belajar yang efektif dan optimal. Selain prinsip utama terdapat pula prinsip-prinsip pengembangan lain yang harus diperhatikan. Menurut Simonson & Thompson (1994: 39) prinsip-prinsip tersebut adalah: (a) kompetensi prasyarat yang diminta untuk memulai pembelajaran harus dinyatakan dengan jelas, (b) materi-materi dalam *software* harus sesuai dengan alokasi waktu, dapat digunakan secara individu, dan tersedia umpan balik yang positif, (c) hasil pembelajaran harus dinyatakan dengan jelas, istilahnya untujuk kerja siswa, (d)pembelajaran harus bias memotivasi siswa. Pembelajaran itu harus inovatif dan menarik, (e)melibatkan aktivitas siswa, baik fisik maupun mental, (f) kemajuan belajar siswa harus dapat diukur secara proses belajar berlangsung, bukan hanya diakhir pelajaran, (g) urutan pembelajaran harus logis dan didasarkan pada kebutuhan siswa.

Isminiati (2001: 32) mengemukakan bahwa multimedia pembelajaran berbasis komputer harus dikembangkan dengan prinsip-prinsip yang merupakan karakteristik pembelajaran berbasis komputer. Karakteristik tersebut adalah: (1) *active responding*, (2) *small steps*, dan (3) *immediately feedback*.

Kesimpulan dari pendapat tersebut bahwa prinsip-prinsip merancang MPBK adalah menyenangkan (*enjoyment*), interaktif dan tersedia *feedback*. Belajar menyenangkan adalah asumsi dasar yang telah diterima dikalangan pendidik karena merupakan factor pendorong efektifitas belajar. Interaktif merupakan prinsip penting dalam MPBK. Hal tersebut merupakan karakteristik MPBK yang

membedakan dengan pengguna media lain karena siswa dengan leluasa dapat mempelajari materi yang diinginkan tanpa harus menunggu instruksi. *Feedback* adalah merupakan cara untuk memberitahu kepada siswa tentang keberhasilan atau kegagalan dalam belajar.

b. Manfaat MPBK

Kebutuhan akan individualisasi di bidang pendidikan semakin meningkat seiring pesatnya laju perkembangan zaman. Perbedaan kemampuan belajar sangat bersifat individu, sehingga menuntut pula pelayanan secara individu. Hal itu membutuhkan strategi tertentu yang dapat memenuhi kebutuhan tersebut. Pembelajaran secara klasikal belum mampu menjawab kebutuhan tersebut secara maksimal karena seorang guru harus memberikan pelayanan kepada 33 siswa dengan karakter yang berbeda-beda dan kecepatan belajar yang berbeda pula. MPBK dipandang mampu menjawab kebutuhan tersebut karena MPBK mampu memainkan peran sebagai sumber belajar siswa (Sunaryo Soenarto dan Edy Supriyadi, 2002: 186). Dengan demikian siswa tidak semata-mata tergantung kepada guru karena guru bukan merupakan satu-satunya sumber belajar. Tetapi dapat belajar secara mandiri sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan belajar siswa (Kemp & Dayton, 1985: 42).

Belajar akan efektif jika melibatkan aktivitas fisik maupun mental siswa dalam belajar. Aktivitas tersebut akan meningkatkan daya pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajarinya. Aktivitas belajar secara individu dapat terpenuhi melalui belajar menggunakan MPBK (Kemp & Dayton, 1985: 42). Aktivitas dapat dilakukan secara individu tanpa harus menunggu instruksi dari

guru atau menyamakan kecepatan belajarnya dengan teman yang lain. Biasanya belajar yang paling efektif dan efisien terjadi apabila siswa berperan aktif dalam proses pengajaran (Nana Sudjana, 1991: 123). Sebagaimana diketahui belajar untuk berbuat kreatif adalah salah satu pilar pendidikan yang sedang dikembangkan. Orang-orang yang kreatiflah yang akan memainkan peran penting dalam membangun peradaban dunia. Manfaat lain dari MPBK adalah kemampuan MPBK untuk menampilkan berbagai bentuk media secara terpadu yang meliputi gambar, suara, tulisan dan animasi akan membangkitkan motivasi belajar siswa karena memunculkan kesan realisme (Kemp & Dayton, 1985: 42). Hal itu dapat mengurangi kejenuhan siswa dalam belajar dan sesuai digunakan untuk siswa sekolah dasar yang masih dalam taraf berpikir operasional konkret.

Menurut Nana Sudjana (1991: 137) manfaat komputer dalam pembelajaran adalah: (a) cara kerja komputer membangkitkan motivasi siswa dalam belajar, (b) warna, musik, dan grafis animasi dapat menambah kesan realisme, (c) respon yang cepat akan menghasilkan penguatan yang tinggi, (d) kemampuan memory memungkinkan penampilan siswa yang telah lampau direkam dan dipakai dikemudian hari, (e) kemampuan daya rekamnya memungkinkan pengajaran individual dilaksanakan, (g) rentang pengawasan guru diperlebar sejalan dengan banyaknya informasi yang disajikan dengan mudah yang diatur oleh guru, dan membantu pengawasan lebih dekat kepada kontak langsung dengan siswa.

Kesimpulan dari beberapa pendapat tersebut bahwa MPBK mempunyai beberapa keuntungan jika digunakan dalam pembelajaran, yaitu:

- a) Meningkatkan motivasi siswa, karena komputer mampu menampilkan perpaduan antara teks, gambar, animasi dan suara secara bersamaan atau bergantian.
- b) Mampu memberikan umpan balik dengan segera.
- c) Pembelajaran berbasis komputer melatih siswa untuk terampil memilih bagian-bagian isi pembelajaran yang dikehendaki.
- d) Pembelajaran berbasis komputer mendukung pembelajaran individual.
- e) Memberikan kemudahan kepada siswa untuk mengungkapkan kembali informasi yang telah lampau.
- f) Membantu guru mengawasi siswa-siswa yang mengalami kesulitan dalam hal-hal tertentu.
- g) Menjadi salah satu sumber belajar bagi siswa.

Selain memiliki kelebihan-kelebihan, ternyata MPBK juga memiliki keterbatasan-keterbatasan. Menurut Latuheru (1998: 123) keterbatasan-keterbatasan MPBK adalah: (1) memerlukan biaya yang mahal untuk pengadaan dan perawatan perangkat keras, (2) memerlukan ketersediaan waktu, tenaga dan biaya untuk pengembangan software, (3) sering terjadi ketidaksesuaian antara program-program komputer. Sedang menurut Kemp & Dayton (1985:42) MPBK memiliki keterbatasan-keterbatasan yaitu: (1) membutuhkan pengetahuan tentang komputer dan pemrograman, (2) memerlukan ketersediaan *hardware* dan *software* untuk pengembangan media dan penggunaan, (3) resolusi gambar dibatasi oleh sistem *mikrokomputer*, (4) hanya efektif jika digunakan secara individual, (5)

sering terjadi ketidaksesuaian antara software dan hardware karena sistem komputer yang bervariasi.

Keterbatasan-keterbatasan dari penggunaan MPBK dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- (a) Memerlukan ketersediaan biaya, waktu dan tenaga untuk pengadaan *software* dan *hardware*.
- (b) Memerlukan pengetahuan dan ketrampilan tentang komputer dan pemrograman
- (c) Sering terjadi ketidaksesuaian antara *software* karena pemrograman yang berbeda, sehingga memerlukan pemrograman ulang.
- (d) Resolusi gambar hanya terbatas pada kemampuan sistem *mikrokomputer*, sehingga tidak bias maksimal.

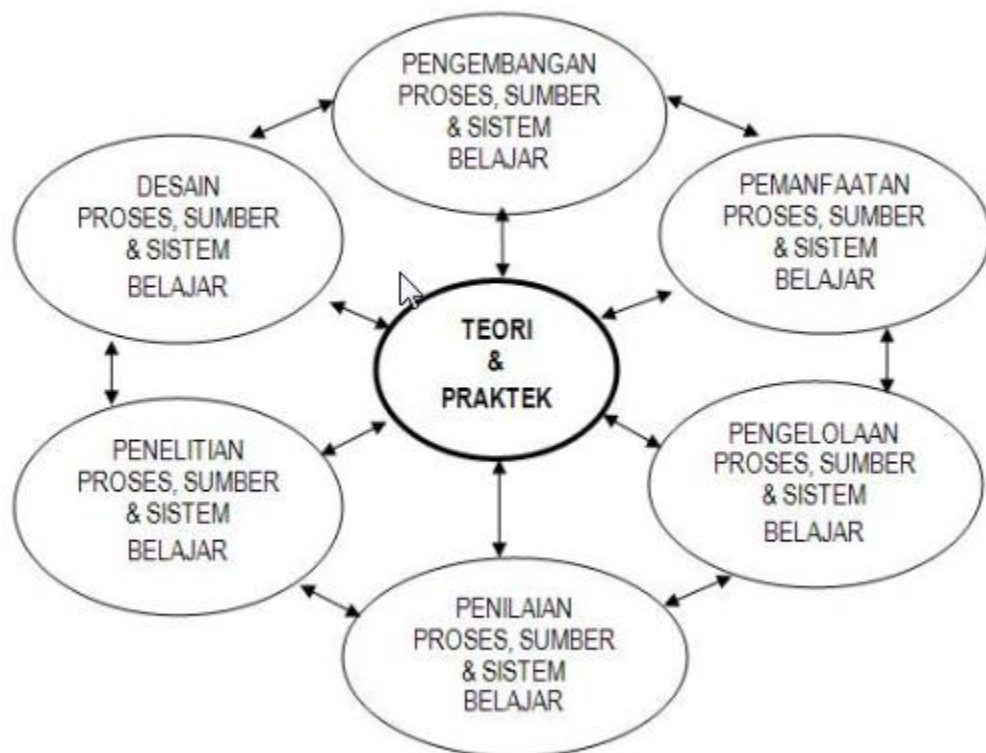
Dengan memperhatikan kelebihan-kelebihan dan keterbatasan-keterbatasan yang ada pada MPBK, maka penulis berkeyakinan bahwa seiring perkembangan teknologi dan informasi akan dapat mengurangi atau mengatasi keterbatasan-keterbatasan MPBK, sehingga ke depan pengembangan MPBK akan lebih meningkat di lingkungan pendidikan.

c. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Dan Kawasan Teknologi Pembelajaran

Pada EACT tahun 1997 (Yusufhadi Miarso dkk, 1986: 56-57) domain “pengembangan didefinisikan sebagai suatu pendekatan yang sistematis dalam

merancang, memproduksi, mengevaluasi, dan menggunakan sistem pembelajaran yang lengkap, termasuk semua komponen yang sesuai dan satu pola pengelolaan untuk pemanfaatan kesemua itu. Dalam domain pengembangan ada empat jenis di dalamnya yaitu: teknologi cetak, teknologi audio visual, teknologi berbasis komputer dan teknologi terpadu (Seels & Richey, 1994: 42), pengembangan multimedia pembelajaran dalam penelitian ini termasuk dalam domain pengembangan pada jenis teknologi berbasis komputer.

Untuk lebih jelas kedudukan Pengembangan Multimedia dalam kawasan Teknologi Pembelajaran, dapat dilihat pada skema dari Seel & Richey (1994:26) sebagai berikut:



Gambar 3.

Bagan Kawasan teknologi Pembelajaran (diambil dari Seels & Richey (1994: 26)

Dijelaskan oleh Seels dan Richey (1994: 39) bahwa *komputer-based technologies are ways to produce or deliver materials using microprocessor-based resources.*

Teknologi berbasis komputer adalah langkah memproduksi atau menyampaikan materi pembelajaran memakai *microprocessor* sebagai sumbernya. Teknologi ini menggunakan tampilan layar untuk menyampaikan informasi kepada pembelajar.

d. Model Dan Prosedur Pengembangan Multimedia

Penelitian dan Pengembangan Pendidikan menurut Borg and Gall (2003: 772) yaitu suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk pendidikan, yang tidak hanya bersifat materi seperti buku, teks, film pembelajaran dan lain-lain tetapi juga termasuk prosedur dan proses seperti metode pengajaran atau metode pengelolaan pembelajaran. Penelitian dan pengembangan meliputi beberapa tahapan dimana didalamnya suatu produk dikembangkan, diteskan, dan direvisi sesuai hasil tes dilapangan. Untuk menghasilkan media pembelajaran yang baik perlu dilakukan dengan menempuh prosedur yang benar dalam proses pengembangannya. William W Lee (2004: 161) dalam bukunya *Multimedia Based Instructional Design* yang mengacu pada buku Borg and Gall menguraikan lima tahap prosedur pengembangan media yang meliputi analisis, desain, pengembangan dan implementasi serta evaluasi.

Prosedur pengembangan menurut William W. Lee & Diana L. Owen (2004: 161) yaitu: (a) *Analisis*, (b) *Design*, (c) *Development*, (d) *Implementasi*, (e)

Evaluasi. Sedangkan prosedur pengembangan dari Borg and Gall (1983: 775), yaitu (a) melakukan penelitian pendahuluan dan mengumpulkan informasi (kajian pustaka, pengamatan kelas), (b) melakukan perencanaan (pendefinisian ketrampilan, perumusan tujuan, dan penentuan urutan pembelajaran, dan uji kelayakan terbatas, (c) mengembangkan bentuk produk awal (menyiapkan materi pembelajaran, penyusunan buku pegangan, dan perlengkapan evaluasi, (d) melakukan *preliminaryfield testing* (data, wawancara, observasi dan kuesioner, dan dianalisis, (e) melakukan revisi terhadap produk utama sesuai dengan saran-saran dari hasil mainfield testing), (h) melakukan operational field testing , (i) melakukan revisi terhadap produk akhir (revisi produk seperti disarankan oleh hasil operational (*field testing*), dan (j) mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk.

Model pengembangan produk yang dipakai dalam penelitian ini mengacu pada model Borg & Gall dan William W. Lee & Diana L. Owen. Adaptasi tersebut meliputi 5 tahap, yaitu tahap analisis kebutuhan, perencanaan, pengembangan, uji coba lapangan, dan deseminasi terbatas. Penggunaan dua model tersebut disebabkan karena pada langkah analisis kebutuhan diadaptasi dari model William W. Lee & Diana L. Owen, sedangkan secara keseluruhan mengadaptasi dari model Borg & Gall.

Model pengembangan dalam penelitian ini berupa model pengembangan prosedural. Pengembangan prosedural yaitu model yang bersifat deskriptif, menggariskan langkah-langkah atau prosedur yang harus diikuti untuk

menghasilkan produk berupa Media Pembelajaran Menggambar Busana (Eko Yulianto, 2010: 31).

Data dikumpulkan dengan kuesioner model skala Likert (skala 0 – 5). Data hasil uji coba dianalisis secara deskriptif. Aspek yang digali dari ahli materi, ahli media, dan pengajar yang berpengalaman adalah tampilan, program, dan pembelajaran; pada ahli materi adalah aspek kebenaran isi, tampilan, dan pembelajaran; sedangkan aspek yang digali dari ahli media pembelajaran adalah aspek pemrograman, tampilan, dan pembelajaran. Aspek yang digali dari kelompok sasaran meliputi aspek penyajian materi dan aspek tampilan. Evaluasi diarahkan mengenai kualitas produk program multimedia tersebut. Data tersebut meliputi skor penilaian: aspek tampilan, aspek pemrograman program multimedia, aspek pembelajaran program multimedia, temuan tentang kelemahan atau kekurangan program, dan data komentar dan saran umum. Evaluasi mengenai kualitas produk program multimedia yang dilakukan oleh kelompok sasaran

Kualitas instrumen sangat menentukan data yang terkumpul. Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah adaptasi dari Ade Koesnandar (2000: 19). Untuk mendapatkan instrumen yang memiliki validitas isi yang baik maka peneliti melakukan kegiatan pembuatan kisi-kisi instrumen multimedia pembelajaran: (1). Kisi-kisi instrumen evaluasi program multimedia pembelajaran untuk ahli materi meliputi aspek pembelajaran, kebenaran isi dan tampilan. (2). Kisi-kisi instrumen evaluasi program multimedia pembelajaran untuk ahli media, dan pengembang instruksional, ahli evaluasi pendidikan, tenaga

pengajar meliputi aspek pemrograman, pembelajaran dan tampilan; (3) Kisi-kisi instrumen evaluasi program multimedia pembelajaran untuk siswa kelompok sasaran meliputi aspek tampilan dan penyajian materi. Masing masing aspek memiliki indikator sebagai berikut.

Aspek pembelajaran, memiliki indikator: (1). Ketepatan materi dengan standar kompetensi yang termuat pada kurikulum yang berlaku, (2). Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang terdapat pada kurikulum yang berlaku, (3). Kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan produk multimedia, (4). Kesesuaian urutan materi yang termuat pada produk multimedia dengan konsep keilmuan, (5). Kejelasan target pengguna produk multimedia, (6). Kecukupan uraian materi dalam menjelaskan konsep keilmuan, (7). Kecukupan contoh yang diberikan untuk penjelasan, (8). Kecukupan latihan yang diberikan dalam pembelajaran, (9). Kecukupan umpan balik untuk imlementasi, (10). Kecukupan dalam menimbulkan interaksi belajar, (11). Kesesuaian test dengan materi.

Kebenaran Isi, memiliki indikator: (1). Kebenaran substansi, (2). Penggunaan bahasa, (3). Kesesuaian gambar, (4). Kesesuaian warna, bentuk, alur, (5). Ketepatan contoh, (6). Kebenaran respon atau kunci jawaban, (7). Kesesuaian test dengan kompetensi dasar dan indikator yang termuat pada kurikulum yang berlaku, (8). Kesesuaian test dengan kunci jawaban.

Aspek tampilan, dengan indikator: (1). Tampilan menu, (2). Penggunaan tombol/ button, (3). Jenis dan ukuran text, (4). Komposisi warna, (5). Kualitas foto, gambar, grafis, (6). Kualitas video/audio/narasi, (7). Kualitas animasi, (8).

Dukungan musik dan *sound effect*, (9). Kemudahan pemahaman bahasa, (10). Kualitas interaksi, (11). Keakraban pengguna, (12). Pembabakan/ sekuensial/ konten/ isi muatan, (13). Daya tarik dan motivasi.

Aspek program, memiliki indikator: (1). Navigasi, (2). Konsistensi tombol/button, (3). Kejelasan petunjuk penggunaan, (4). Efisiensi penggunaan layar, (5). Efisiensi narasi, (6). Efisiensi teks, (7). Ketepatan respon terhadap respon siswa, (8). Kecepatan respon terhadap respon siswa.

Aspek pembelajaran, memiliki indikator: (1). Ketepatan materi dengan standar kompetensi yang termuat pada kurikulum, (2). Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang terdapat pada kurikulum, (3). Kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan produk multimedia, (4). Kesesuaian urutan materi yang termuat pada produk multimedia dengan konsep keilmuan, (5). Kejelasan target pengguna produk multimedia, (6). Kecukupan uraian materi dalam menjelaskan konsep keilmuan, (7). Kecukupan contoh yang diberikan untuk penjelasan, (8). Kecukupan latihan yang diberikan dalam pembelajaran, (9). Kecukupan umpan balik untuk implementasi dalam kehidupan, (10). Kecukupan dalam menimbulkan interaksi belajar, (11). Pemberian motivasi, (12). Kesesuaian tes dengan materi.

Aspek penyajian materi, memiliki indikator: (1). Kejelasan target kompetensi dasar dan indikator, (2). Ketercapaian indikator dan kompetensi dasar, (3). Kejelasan petunjuk belajar, (4). Kemudahan pemahaman kalimat pada teks/tulisan, (5) Kemudahan pemahaman materi (isi) pelajaran, (6). Ketepatan urutan

penyajian, (7). Kecukupan latihan, (8). Kejelasan umpan balik/respon, (9).
Kemanfaatan program.

Indikator yang termuat di dalam kisi-kisi digunakan sebagai titik tolak untuk menyusun instrumen berupa angket yang yang memuat pertanyaan atau pernyataan, jawaban setiap item instrument menggunakan skala likert pada penelitian ini menggunakan ketentuan skala likert skala lima. Berkaitan tentang teknik analisis data Nasution (Sugiono, 2006: 334) menyatakan bahwa tidak ada cara tertentu yang dapat diikuti untuk mengadakan analisis, sehingga setiap peneliti kualitatif harus mencari sendiri metode yang dirasakan cocok dengan sifat penelitiannya. Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga mudah difahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain (Sugiono, 2006: 334).

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Beberapa penelitian yang telah dilakukan berkaitan dengan bagaimana mendesain, mengembangkan dan mengevaluasi suatu program multimedia pembelajaran berbantuan komputer dalam pembelajaran dapat dijelaskan dalam relevansinya sebagai berikut:

1. Fitria Prasetyani, skripsi (2009), yang meneliti mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Dengan Menggunakan *Macromedia Flash* Pada Materi

Senyawa Haloalkana Untuk Siswa Kelas XII Semester 2 Sebagai Media Pembelajaran Mandiri.

2. Hasil penelitian lain yaitu oleh Sutirman, tesis (2009) yang meneliti Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Kuliah Manajemen Kearsipan.
3. Sucipta, tesis (2009) yang meneliti Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer Mata Pelajaran Bahasa Jawa Untuk Siswa Sekolah Dasar, dengan hasil bahwa produk multimedia pembelajaran mata pelajaran bahasa jawa kelas IV Sekolah Dasar.
4. Sedangkan, penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu pengembangan media pembelajaran pada Standar Kompetensi Menggambar Busana dengan Kompetensi Dasar Memahami Bentuk Bagian Busana dengan Materi Unsur dan prinsip Desain. Perbedaan penelitian ini dibandingkan dengan penelitian yang sudah ada yaitu belum terdapat pengembangan media pembelajaran dengan macromedia flash pada materi tersebut. pengembangan dilakukan dengan menguji kelayakan media tersebut.

C. Kerangka Berpikir

Mata pelajaran menggambar busana merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di SMK khususnya Tata Busana. Mata pelajaran menggambar busana diberikan pada awal pembelajaran yaitu pada kelas X SMK Tata Busana. Sebagai dasar pengetahuan dalam menggambar busana terdapat materi unsur dan prinsip

desain. Materi ini membutuhkan daya ingat yang tinggi karena akan berkaitan dengan mata pelajaran Tata Busana yang lain terutama yang berhubungan dengan desain busana. Oleh karena kompetensi tersebut dianggap penting maka perlu adanya berbagai upaya untuk memberikan jalan keluar, agar pembelajaran menggambar busana khususnya pada materi unsur dan prinsip desain dapat berhasil. Salah satu jalan keluarnya adalah dengan mengembangkan media pembelajaran, yakni Pengembangan Media Pembelajaran Menggambar Busana Dengan Menggunakan *Macromedia flash*.

Teknologi komputer dewasa ini telah berkembang sedemikian pesatnya. Hasil dari perkembangan itu sendiri, sekarang ini komputer bisa dan mudah dimanfaatkan dalam berbagai bidang kehidupan manusia untuk membantu dan mempermudah urusannya. Khusus dalam bidang pendidikan, kehadiran komputer memberikan warna tersendiri dengan memanfaatkannya dalam kegiatan pembelajaran dan terbukti memiliki banyak keuntungan. Khususnya dalam pembelajaran, kemampuan komputer yang mampu mengintegrasikan banyak media, sangat membantu dan membuat senang siswa dalam belajar.

Oleh karena itu, dengan mencermati karakteristik mata pelajaran menggambar busana di Sekolah Menengah Kejuruan dan menghubungkannya dengan globalisasi teknologi komputer dan informasi saat ini, maka sangatlah tepat apabila Media Pembelajaran Berbasis Komputer (MPBK) dipilih sebagai *alternative* dalam pembelajaran.

Dengan mengacu pada kajian teori dan hasil penelitian yang relevan perlu dikembangkan media pembelajaran dengan menggunakan *macromedia flash CS3* pada mata pelajaran menggambar busana di Sekolah Menengah Kejuruan.

Untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran yang diproduksi telah layak digunakan, maka media pembelajaran ini perlu melalui tahap validasi oleh ahli media, ahli materi, guru SMK Tata Busana, dan diujicobakan kepada calon pengguna yaitu peserta didik. Hal-hal tersebut penting untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik, efektif, tepat sasaran, dan layak sehingga dapat dipertanggung jawabkan penggunaannya.

D. Pertanyaan Penelitian

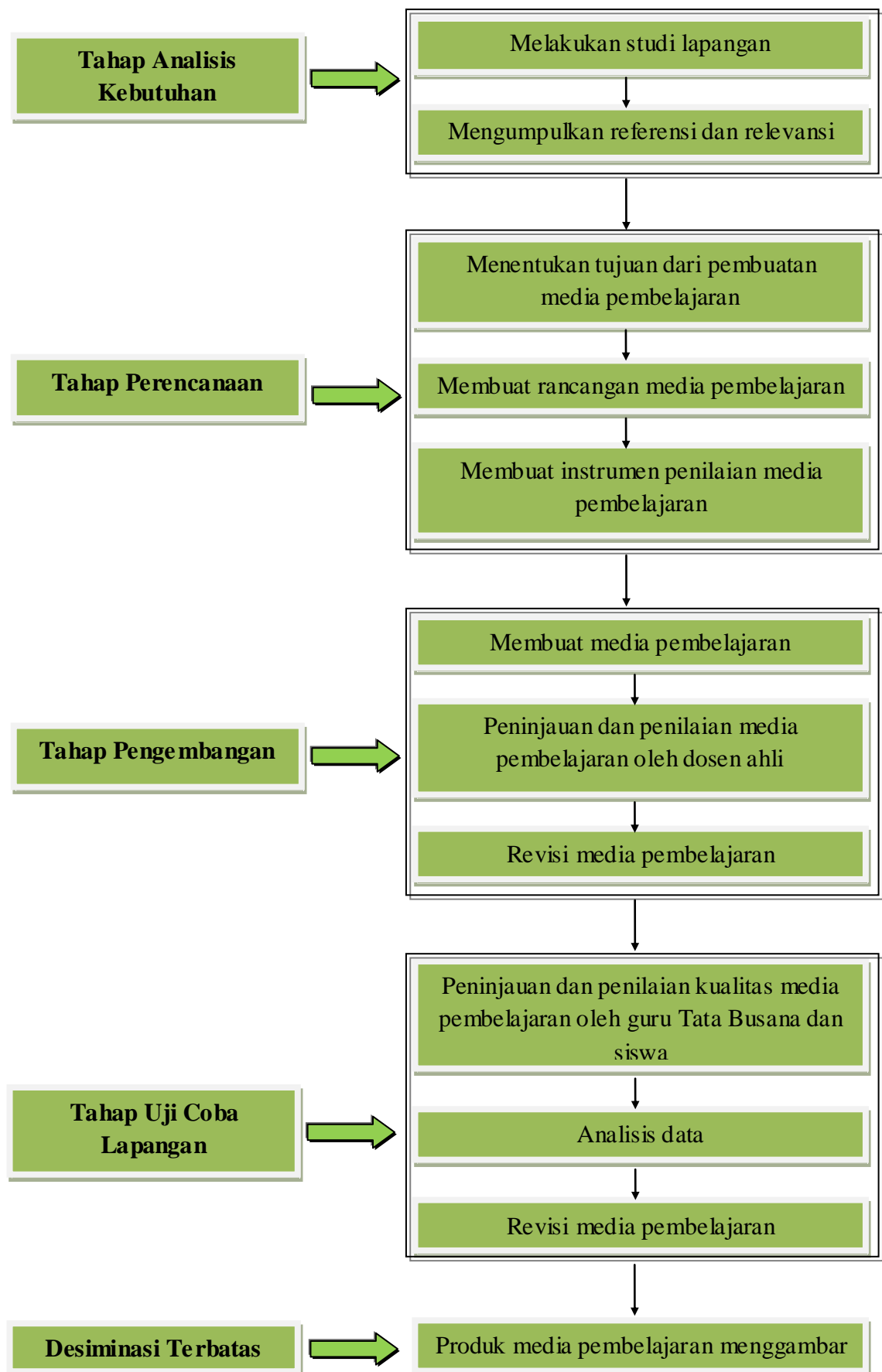
1. Bagaimana langkah-langkah sistematis pengembangan media pembelajaran menggambar busana dengan menggunakan *macromedia flash* yang ditujukan kepada siswa SMK Tata Busana kelas X yang akan digunakan secara berkesinambungan?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran menggambar busana yang dikembangkan menurut ahli materi, ahli media dan guru SMK Tata Busana dilihat dari aspek pemrograman, aspek tampilan, aspek pembelajaran, kebenaran isi dan aspek karakter?
3. Bagaimana respon calon pengguna (peserta didik) terhadap media pembelajaran menggambar busana yang dibuat dengan menggunakan *macromedia flash CS3*?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan sumber belajar yang bertujuan untuk mengembangkan sumber belajar berupa Media Pembelajaran menggambar busana dengan materi unsur dan prinsip desain dan mengetahui kualitas Media Pembelajaran yang telah dikembangkan. Model pengembangan dalam penelitian ini berupa model pengembangan prosedural. Pengembangan prosedural yaitu model yang bersifat deskriptif, menggariskan langkah-langkah atau prosedur yang harus diikuti untuk menghasilkan produk berupa Media Pembelajaran Menggambar Busana (Eko Yulianto, 2010: 31). Tahap prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengadaptasi dari model Borg & Gall dan William W. Lee & Diana L. Owen dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 4. Tahap Prosedur Pengembangan Produk

B. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan model pengembangan yang dibuat, maka prosedur pengembangan media pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Tahap analisis kebutuhan , meliputi:
 - a. Melakukan studi lapangan;
 - b. Mengumpulkan referensi mengenai materi yang diambil;
 - c. Melakukan analisis instruksional, yaitu analisis terhadap kurikulum, Standar Kompetensi, dan Kompetensi Dasar.
2. Tahap perencanaan , meliputi :
 - a. Menentukan tujuan pembuatan media pembelajaran menggambar busana dengan materi unsur dan prinsip desain;
 - b. Membuat rancangan media pembelajaran menggambar busana dengan materi unsur dan prinsip desain, dengan rancangan sebagai berikut:
 - 1) Tampilan *Intro*
Intro yang berisi judul media pembelajaran dan identitas dilengkapi dengan gambar *fashion*.
 - 2) Tampilan 1
Homepage berisi tentang pembukaan media pembelajaran dan cara menggunakan media pembelajaran menggambar busana.
 - 3) Tampilan 3
Deskripsi berisi tentang kompetensi dasar, materi pembelajaran, dan indikator.
 - 4) Tampilan 4

Materi berisi tentang uraian tentang materi unsur dan prinsip desain.

5) Tampilan 5

Evaluasi berisi tentang soal soal latihan tentang materi unsur dan prinsip desain interaktif, sehingga siswa mengetahui kebenaran dari jawaban soal tersebut.

6) Tampilan 6

Simulasi berisi tentang simulasi dari materi unsur dan prinsip desain yang dapat diulang apabila siswa belum memahami penjelasan dari materi.

7) Tampilan 7

Penutup berisi tentang ucapan terima kasih dan tombol keluar dari program

c. Pembuatan instrumen penilaian media pembelajaran menggambar busana dengan materi unsur dan prinsip desain.

3. Tahap pengembangan meliputi:

- a. Membuat media pembelajaran menggambar busana dengan materi unsur dan prinsip desain
- b. Peninjauan dan penilaian media pembelajaran menggambar busana dengan materi unsur dan prinsip desain yang tahap-tahapnya adalah sebagai berikut:
 - 1) Peninjauan dan penilaian oleh dosen Pendidikan Teknik Busana sebagai ahli media disertai dengan instrumen penilaian kualitas media pembelajaran menggambar busana;
 - 2) Diperoleh data I untuk memperoleh revisi dan masukan dari segi produk yang dihasilkan

- 3) Peninjauan dan penilaian oleh dosen Pendidikan Teknik Busana sebagai ahli materi disertai dengan instrumen penilaian kualitas media pembelajaran menggambar busana;
- 4) Diperoleh data II untuk memperoleh revisi dan masukan dari segi kebenaran konsep.

4. Tahap uji coba lapangan, meliputi:

- a. Penilaian dan peninjauan kualitas media pembelajaran menggambar busana dengan materi unsur dan prinsip desain kepada lima orang guru tata busana SMK sebagai *Rater* disertai dengan instrumen penilaian kualitas media pembelajaran menggambar busana;
- b. Diperoleh data III untuk dianalisis dan memperoleh revisi;
- c. Penilaian kualitas media pembelajaran menggambar busana oleh siswa SMK Negeri 1 Pringapus kelas X;
- d. Diperoleh data IV untuk dianalisis dan memperoleh revisi.

5. Deseminasi terbatas, meliputi:

Mengenalkan dan memberikan sosialisasi tentang hasil produk media pembelajaran kepada guru tata busana SMK Negeri 1 Pringapus sampai mereka bisa menggunakannya.

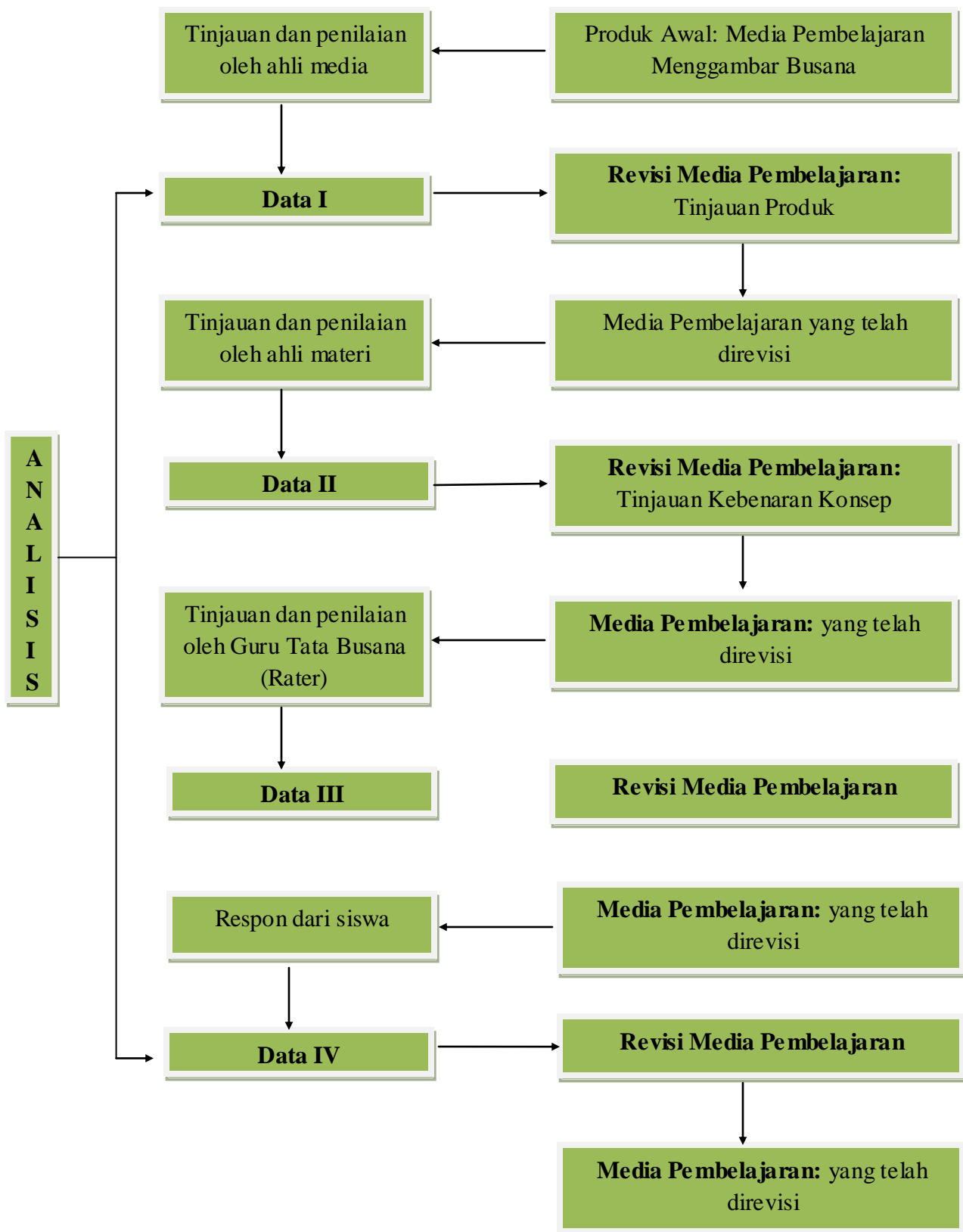
C. Tempat Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Pringapus dan rencana agenda penelitian yang akan dilakukan adalah pada awal semester 1 (Juli – Desember), karena materi ini merupakan materi awal dalam pembelajaran menggambar busana.

D. Desain Uji Coba Produk Pengembangan

1. Penilaian Produk

Tahap-tahap peninjauan dan penilaian Media pembelajaran Menggambar Busana Dengan Menggunakan *Macromedia Flash* Untuk Siswa Kelas X SMK yaitu berupa validasi dari ahli media, ahli materi, penilaian dan peninjauan dari Guru Tata Busana SMK, dan hasil uji coba bagi siswa disajikan pada gambar berikut:



Gambar 5. Tahap Penilaian produk Pengembangan

2. Instrumen Dan Teknik Pengumpulan Data

a. Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket tentang kualitas media pembelajaran menggambar busana yang disusun mengacu pada kualitas media pembelajaran. Suharsimi dalam setyowati (2007:34) mengemukakan bahwa angket merupakan sejumlah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang diketahui. Oleh karena itu jawaban yang diberikan oleh responden tidak harus bervariasi.

Angket yang dibuat menggunakan skala likert, yang dibagi menjadi lima skala/ rentang, yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang. Untuk angket yang diberikan kepada siswa berupa angket respon yang dibagi menjadi lima skala/rentang, yaitu sangat setuju, setuju, cukup, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Setiap pernyataan diberi bobot/ skor: 5,4,3,2, dan 1. Validasi angket yang dilakukan dalam penelitian ini berupa validasi isi. Validasi isi ini dilakukan dengan menggunakan sumber-sumber pendukung yang berkaitan dengan butir kisi-kisi penyusunan instrumen kualitas Media Pembelajaran Menggambar Busana.

b. Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini merupakan data kualitatif berupa uraian, saran, dan masukan dari para peninjau dan penilai sebagai bahan tambahan dan data kuantitatif sebagai data pokok yang berupa angka. Data diperoleh dari

ahli media dan ahli materi, guru SMK Tata Busana, dan siswa terhadap kualitas dari masing-masing komponen pengembangan media pembelajaran dengan materi unsur dan prinsip desain.

Kualitas instrumen sangat menentukan data yang terkumpul. Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah adaptasi dari buku Ade Koesnandar (2000:19) dalam Singgih Trihastuti tahun 2006. Untuk mendapatkan instrumen yang memiliki validitas isi yang baik maka peneliti melakukan kegiatan pembuatan kisi-kisi instrumen multimedia pembelajaran: (1) Kisi-kisi instrumen evaluasi program multimedia pembelajaran untuk ahli materi; (2) Kisi-kisi instrumen evaluasi program multimedia pembelajaran untuk ahli media; (3) kisi-kisi instrumen evaluasi program multimedia pembelajaran untuk siswa kelompok sasaran; (4) kisi-kisi instrumen evaluasi program multimedia pembelajaran untuk guru SMK Tata Busana. Indikator yang termuat di dalam kisi-kisi digunakan sebagai titik tolak untuk menyusun instrumen berupa angket yang memuat pernyataan, jawaban setiap item instrumen menggunakan skala likert dan pada penelitian ini menggunakan ketentuan skala likert skala lima. Indikator di dalam kisi-kisi tersebut digunakan untuk menyusun instrumen yang berupa pernyataan. Kisi-kisi instrumen penilaian media pembelajaran menggambar busana dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Kisi-kisi Penilaian Instrumen Media Pembelajaran Menggambar Busana Untuk Ahli Materi

NO	ASPEK	INDIKATOR	NO INST	Σ
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
A.	Pembelajaran	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang termuat pada kurikulum yang berlaku	1	1
		Kesesuaian materi dengan indikator yang terdapat dalam kurikulum yang berlaku	2	1
		Kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan produk multimedia	3	1
		Kesesuaian urutan materi yang termuat pada produk multimedia pada konsep keilmuan	4	1
		Kejelasan target pengguna produk multimedia	5	1
		Kejelasan uraian materi dalam menjelaskan konsep keilmuan	6	1
		Kecakupan contoh yang diberikan untuk penjelasan	7	1
		Kecakupan latihan yang digunakan dalam pembelajaran	8	1
		Kecakupan umpan balik untuk implementasi	9	1
		Kecakupan dalam menimbulkan interaksi dalam belajar	10	1
		Kesesuaian test dengan materi	11	1

B.	Kebenaran Isi	Kebenaran substansi	1	1
		Penggunaan Bahasa	2 dan 3	2
		Kesesuaian gambar	4	1
		Ketepatan contoh	5	1
		Kebenaran respon atau kunci jawaban	6	1
		Kesesuaian test dengan kompetensi dasar dan indikator yang termuat pada kurikulum yang berlaku	8	1
		Kesesuaian test dengan kunci jawaban	9	1
C.	Tampilan	Tampilan menu	1	1
		Penggunaan tombol/ button	2	1
		Jenis dan ukuran teks	3	1
		Komposisi warna	4	1
		Kualitas gambar dan grafis	5	1
		Kualitas media pembelajaran	6	1
		Dukungan musik dan sound effect	7	1
		Kemudahan pemahaman bahasa	8	1
		Keakraban pengguna	9	1
		Daya tarik dan motivasi	10 dan 11	2

Tabel 4. Kisi-kisi Penilaian Instrumen Media Pembelajaran Menggambar Busana Untuk Ahli Media

NO	ASPEK	INDIKATOR	NO INST	Σ
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
A.	Program	Navigasi	1	1
		Konsistensi tombol/ button	2	1
		Kejelasan petunjuk penggunaan	3	1
		Effisiensi penggunaan layar	4	1
		Effisiensi teks	5	1
		Ketepatan respon terhadap respon siswa	6	1
B.	Pembelajaran	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang termuat pada kurikulum yang berlaku	1	1
		Kesesuaian materi dengan indikator yang terdapat pada kurikulum yang berlaku	2	1
		Kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan program multimedia	3	1
		Kesesuaian urutan materi yang termuat dalam multimedia dengan konsep keilmuan	4	1
		Kejelasan target pengguna multimedia	5	1
		Kecakupan uraian materi dalam menjelaskan konsep keilmuan	6	1
		Kecakupan contoh yang diberikan untuk penjelasan	7	1
		Kecakupan latihan yang diberikan dalam pembelajaran	8	1
		Kecakupan dalam menimbulkan interaksi belajar	9	1
		Pemberian motivasi	10	1
		Kesesuaian test dengan materi	11	1

C.	Tampilan	Komposisi warna	1	1
		Tampilan menu	2	1
		Jenis dan ukuran teks	3	1
		Kualitas gambar dan grafis	4	1
		Kualitas media	5	1
		Kualitas animasi	6	1
		Dukungan musik dan sound effect	7	1
		Kemudahan pemahaman bahasa	8	1
		Kualitas interaksi	9	1

Tabel 5. Kisi-kisi Penilaian Instrumen Media Pembelajaran Menggambar Busana Untuk Guru Tata Busana

NO	ASPEK	INDIKATOR	NO INST	Σ
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
A.	Program	Navigasi	1	1
		Konsistensi tombol/ button	2	1
		Kejelasan petunjuk penggunaan	3	1
		Effisiensi penggunaan layar	4	1
		Effisiensi teks	5	1
		Ketepatan respon terhadap respon siswa	6	1
B.	Pembelajaran	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang termuat pada kurikulum yang berlaku	1	1
		Kesesuaian materi dengan indikator yang terdapat pada kurikulum yang berlaku	2	1
		Kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan program multimedia	3	1

		Kesesuaian urutan materi yang termuat dalam multimedia dengan konsep keilmuan	4	1
		Kejelasan target pengguna multimedia	5	1
		Kecakupan uraian materi dalam menjelaskan konsep keilmuan	6	1
		Kecakupan contoh yang diberikan untuk penjelasan	7	1
		Kecakupan latihan yang diberikan dalam pembelajaran	8	1
		Kecakupan dalam menimbulkan interaksi belajar	9	1
		Pemberian motivasi	10	1
		Kesesuaian test dengan materi	11	1
C.	Tampilan	Komposisi warna	1	1
		Tampilan menu	2	1
		Jenis dan ukuran teks	3	1
		Kualitas gambar dan grafis	4	1
		Kualitas media	5	1
		Kualitas animasi	6	1
		Dukungan musik dan sound effect	7	1
		Kemudahan pemahaman bahasa	8	1
		Kualitas interaksi	9	1

Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Media Pembelajaran Menggambar Busana Untuk Siswa

NO	ASPEK	INDIKATOR	NO INST	Σ
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
A.	Tampilan	Kejelasan petunjuk	1	1
		Keterbacaan teks/tulisan	2	1
		Kualitas tampilan gambar	3	1
		Sajian animasi	4	1
		Komposisi warna	5	1
		Kejelasan suara/narasi	6	1
		Daya dukung musik	7	1
		Kemudahan menjalankan program (software)	8	1
		Menarik (menumbuhkan motivasi belajar)	9	1
B.	Penyajian Materi	Kejelasan petunjuk belajar	1	1
		Kemudahan pemahaman kalimat pada teks/tulisan	2	1
		Kemudahan pemahaman materi (isi) pelajaran	3	1
		Ketepatan urutan penyajian	4	1
		Kecakupan latihan	5	1
		Kejelasan umpan balik/respon	6	1
		Kemanfaatan program	7	1

Media Pembelajaran Menggambar Busana ini berbasis karakter dimana pendidikan karakter dapat diintegrasikan dalam pembelajaran pada setiap mata pelajaran. Materi pembelajaran yang berkaitan dengan norma atau nilai-nilai pada setiap mata pelajaran perlu dikembangkan, dieksplisitkan, dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari. Menggambar Busana merupakan salah satu mata pelajaran yang harus menerapkan pendidikan karakter, karena menggambar busana merupakan serangkaian pengetahuan yang berhubungan langsung dengan kehidupan manusia dan lingkungan sekitar. Sehingga dibuat aspek karakter untuk setiap instrumen yang digunakan dengan indikator-indikator sebagai berikut:

Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Media Pembelajaran Menggambar Busana Untuk Aspek Karakter

ASPEK	INDIKATOR	NO INST	Σ
Karakter	Penerapan nilai motivasi dan rasa ingin tahu	1	1
	Penerapan nilai kemandirian	2	1
	Penerapan karakter berpikir kreatif	3	1
	Penerapan karakter berpikir kritis	4	1
	Penerapan nilai peduli lingkungan	5	1
	Penerapan nilai religious	6	1
	Penerapan nilai percaya diri	7	1

3. Teknik Analisi Data

Data hasil proses pengembangan media pembelajaran menggambar busana berupa data deskriptif sesuai dengan prosedur pengembangan produk. Data yang diperoleh berasal dari ahli media, ahli materi dan pembelajaran berupa tinjauan, penilaian dan saran. Tinjauan, penilaian dan saran dianalisis dan dipilih serta

dipilah berdasarkan karakteristik media pembelajaran menggambar busana dan apabila sesuai maka akan digunakan untuk memperbaiki media pembelajaran menggambar busana.

Penilaian setiap aspek pada produk yang dikembangkan dalam penelitian ini dengan menggunakan skala likert, dikatakan layak jika mean (rerata) dari responden minimal mendapatkan kriteria baik. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan analisis data deskriptif dengan langkah-langkah menurut Eko Putro (2009:237-238) yaitu sebagai berikut:

- 1) Data yang diperoleh dari validasi ahli media dan ahli materi merupakan data kuantitatif berupa skor dengan skala 5 yaitu 1,2,3,4, dan 5.
- 2) Data yang diperoleh dari 5 orang guru Tata Busana SMK merupakan data kuantitatif berupa skor dengan skala 5 yaitu 1,2,3,4, dan 5.
- 3) Data yang diperoleh dari hasil uji coba merupakan data kuantitatif berupa skor dengan skala 5 yaitu 1,2,3,4, dan 5.
- 4) Menghitung nilai rerata skor tiap-tiap butir instrumen.
- 5) Menghitung nilai rerata skor total masing-masing komponen.
- 6) Membandingkan nilai rerata total skor masing-masing komponen dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 8. Rentang skor untuk rerata skor masing-masing komponen

Rumus	Rentang Skor	Interpretasi
$M_i + 1,8 SB_i < \bar{X}$	$4,206 < \bar{X}_i$	Sangat baik (SB)
$M_i + 0,6 SB_i < X \leq M_i + 1,8 SB_i$	$3,402 < \bar{X}_i \leq 4,206$	Baik (B)
$M_i - 0,6 SB_i < X \leq M_i + 0,6 SB_i$	$2,598 < \bar{X}_i \leq 3,402$	Cukup (C)
$M_i + 1,8 SB_i < X \leq M_i - 0,6 SB_i$	$1,794 < \bar{X}_i \leq 2,598$	Kurang (K)
$\leq M_i - 0,6 SB_i$	$\bar{X}_i \leq 1,794$	Sangat kurang (SK)

Keterangan :

M_i = rerata ideal = $\frac{1}{2}$ (skor maksimum ideal + skor minimum ideal)

SB_i = Simpangan baku ideal = $\frac{1}{6}$ (skor maksimum ideal – skor minimum ideal)

\bar{X} = Skor empiris

Menentukan nilai keseluruhan komponen media pembelajaran dengan menghitung skor rata-rata keseluruhan komponen penilaian, kemudian diubah menjadi nilai kualitatif sesuai dengan kriteria kategori penilaian ideal dalam tabel 8 (Rentang skor untuk rerata skor masing-masing komponen).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil penelitian

1. Deskripsi Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan yang dilakukan meliputi kegiatan studi lapangan dan mengumpulkan referensi mengenai materi yang diambil. Kegiatan studi lapangan berupa pengumpulan informasi tentang kondisi pembelajaran di SMK Negeri 1 Pringapus tahun ajaran 2011/2012. Informasi diperoleh dari hasil wawancara dengan guru dan observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran menggambarkan busana di kelas X SMK Negeri 1 Pringapus. Kegiatan tersebut dilakukan bertujuan untuk menjangkau informasi mengenai proses pembelajaran, karakteristik belajar siswa, dan pengembangan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa. Data yang diperoleh dari kegiatan observasi diperoleh informasi sebagai berikut:

- a. Melalui pengamatan terhadap pembelajaran di SMK Negeri 1 Pringapus diperoleh informasi yaitu selama proses pembelajaran berlangsung, siswa cenderung hanya mendengarkan dan menyalin catatan yang diberikan oleh guru sehingga keaktifan siswa selama proses pembelajaran tidak dapat berkembang atau guru masih menggunakan metode yang digunakan guru tidak sesuai dengan karakteristik mata diklat. Selain itu kurang tersedianya sumber belajar *alternative* yang lebih inovatif misalnya Media Pembelajaran

Menggambar Busana yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi secara lebih optimal dan komunikatif antara siswa dengan guru.

- b. Karakteristik belajar siswa SMK Negeri 1 Pringapus sangat beraneka ragam, ada yang diskusi dengan teman yang ada disampingnya, ada yang corat-corek di buku yang tidak berhubungan pelajaran yang sedang dibahas, ada yang memperhatikan dan menanggapi penjelasan dari guru. Berdasarkan hasil observasi ini, maka kelas X yang dijadikan sebagai subjek penelitian ini. Karena menurut Kompetensi Dasar Menggambar Busana Materi Unsur dan Prinsip Desain adalah materi yang utama dan harus melekat dalam ingatan siswa karena materi ini akan berhubungan dengan mata pelajaran yang lain. Selain itu, dari hasil observasi menunjukkan bahwa Media Pembelajaran menggambar busana yang harus dikembangkan harus memperhatikan karakteristik tersebut.

Setelah kegiatan studi lapangan, kegiatan yang berikutnya yaitu mengumpulkan referensi atau studi pustaka. Kegiatan studi pustaka meliputi studi kurikulum, silabus mata pelajaran menggambar busana kelas X SMK, buku-buku teks yang berkaitan dalam materi dalam produk yang dikembangkan, buku-buku pelajaran menggambar busana, dan buku-buku tentang program aplikasi komputer dalam pembelajaran (*Macromedia CS3*). Selain itu, hal-hal yang dibutuhkan dalam pengembangan produk seperti gambar/ foto, dan animasi yang akan ditampilkan dalam produk juga bagian dari studi pustaka ini.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan maka peneliti mengembangkan Media Pembelajaran Menggambar Busana dengan Menggunakan *Macromedia*

Flash pada kompetensi dasar memahami bentuk bagian busana dimana didalamnya terdapat materi unsur dan prinsip desain dan bagian-bagian busana .

Materi dalam kompetensi-kompetensi dasar tersebut tidak semua dibahas dalam media pembelajaran ini. Materi yang diambil dari kompetensi dasar tersebut adalah materi unsur dan prinsip desain.

2. Deskripsi Perencanaan

Setelah melakukan studi lapangan dengan mewawancarai guru maupun siswa dan studi pustaka, maka tahap selanjutnya adalah tahap perencanaan terhadap Media Pembelajaran yang akan dikembangkan. Tahap perencanaan ini meliputi menentukan tujuan pembuatan Media pembelajaran dengan materi unsur dan prinsip desain dan membuat rancangan Media pembelajaran tersebut. Pada dasarnya, tujuan dari media pembelajaran ini adalah diharapkan tercipta suatu kondisi pembelajaran yang *interaktif* dan *komunikatif* antara siswa dengan guru, sehingga kreativitas siswa dapat lebih berkembang.

Pada tahap pembuatan rancangan ini dilakukan analisis konsep dengan cara menyiapkan semua bahan ajar yang berkaitan dengan materi yang diangkat, serta kurikulum dan silabus. Kurikulum dan silabus yang digunakan sebagai pedoman dalam proses pembelajaran dijadikan acuan dalam mengembangkan media pembelajaran menggambar busana. Berdasarkan kurikulum dan silabus tersebut kemudian dikumpulkan bahan-bahan pendukung. Materi yang dikumpulkan dalam format teks, gambar, foto, dan animasi.

Warna yang dipilih baik untuk teks maupun gambar dipilih yang sesuai dengan warna background yang digunakan. Tinjauannya yaitu agar baik siswa maupun guru dapat membaca teks dengan jelas dan keberadaan gambar yang tidak mengganggu konsentrasi pengguna dalam mempelajari isi produk tetapi justru mendukung materi dalam media tersebut. Bentuk, ukuran dan jenis huruf yang dipilih juga didasarkan pada teori-teori tipografi yang lebih banyak dikembangkan. Huruf dekoratifnya hanya digunakan untuk judul dan tombol, sedangkan huruf-huruf formal tanpa kaki digunakan untuk menyajikan teks.

Layout/ penempatan tiap-tiap komponen dibuat konsisten/ *default* sehingga pengguna tidak menggunakan terlalu banyak memori untuk mengingat tata letak tampilan. *Background* dan *backsound* yang dipilih juga diharapkan tidak menarik perhatian pengguna secara keseluruhan. *Background* dibuat tidak terlalu mencolok baik dari segi warna ataupun desain, agar tidak mengganggu konsentrasi pembaca. Warna putih adalah warna yang digunakan untuk *background*, yang diharapkan memberikan nuansa netral ketika mempelajari produk ini. *Backsound* yang dipilih adalah instrumen musik tanpa syair sehingga pengguna tidak diajak untuk ikut bernyanyi, namun tetap dapat menikmati musik yang ada.

Berikut ini rancangan dari media pembelajaran menggambar busana dengan materi unsur dan prinsip desain, yaitu:

- a. Materi yang dipilih adalah unsur dan prinsip desain.
- b. Tampilan 1 berupa *intro* yang berisi judul media pembelajaran dan identitas pengembang.

- c. Tampilan 2 berupa *homepage* yang berisi pembukaan tentang media pembelajaran dan cara penggunaan media pembelajaran menggambar busana.
- d. Tampilan 3 berupa deskripsi yang berisi tentang kompetensi dasar, materi pembelajaran, dan indikator.
- e. Tampilan 4 berupa materi yang berisi tentang uraian penjelasan materi unsur dan prinsip desain.
- f. Tampilan 5 berupa evaluasi yang berisi tentang latihan soal mengenai materi unsur dan prinsip desain
- g. Tampilan 6 berupa simulasi yang berisi tentang simulasi dan contoh materi tentang unsur dan prinsip desain yang disajikan dengan animasi
- h. Tampilan 7 berupa penutup yang berisi tentang ucapan terima kasih dan tombol keluar dari program.

3. Deskripsi Pengembangan Produk

Program media pembelajaran yang dikembangkan secara keseluruhan membahas tentang materi unsur dan prinsip desain. Secara garis besar media pembelajaran menggambar busana ini terdiri dari pendahuluan, cara penggunaan, kompetensi, materi pembelajaran, indikator, materi, evaluasi, simulasi, dan penutup. Adapun bahan penarik perhatian yang dibuat dalam program ini adalah perpaduan antara teks, gambar, foto, grafis, animasi, dan musik dengan tombol-tombol *navigasi interaktif* untuk membuat program menjadi lebih *interaktif* dan menarik.

Pengembangan produk media pembelajaran menggambar busana pada penelitian ini menggunakan program utama *Macromedia Flash CS3*. Target pengguna produk Media Pembelajaran menggambar busana ini adalah siswa SMK Tata Busana. Produk media pembelajaran ini dapat dioperasikan pada komputer dengan spesifikasi minimum tanpa perlu menginstal program tertentu. Proses produksi Media Pembelajaran ini diolah dengan program *Macromedia Flash CS3* dan program pendukung lainnya yang membantu dalam pembuatan animasi Background, backsound, ataupun animasi teks. Proses produksi Media Pembelajaran dapat berjalan lancar dan sistematis karena disarankan pada rancangan yang sudah dibuat sebelumnya dan kesiapan bahan-bahan yang diperlukan sesuai dengan karakteristik pengguna dan karakteristik materi.

Setelah produk awal selesai dikembangkan, dilanjutkan dengan peninjauan dan penilaian produk oleh dosen ahli. Peninjauan dan penilaian ini dilakukan dengan memvalidasi produk yang dipercayakan pada ahli media pembelajaran dan ahli materi dan dilanjutkan dengan merevisi media pembelajaran tersebut. Setelah itu dilanjutkan dengan peninjauan dan penilaian oleh lima orang guru Tata Busana SMK. Dari penilaian tersebut dihasilkan produk akhir Media Pembelajaran yang selanjutnya diujicobakan ke siswa SMK Negeri 1 Pringapus untuk mengetahui tingkat ketertarikan dan kesesuaian produk menurut siswa.

Mengacu pada hasil penelitian maka secara garis besar produk Media Pembelajaran menggambar busana hasil tahap awal berisi:

- a. Bahan menarik perhatian berupa perpaduan antara teks, gambar, foto, grafis, animasi, suara, dan musik dengan tombol-tombol navigasi interaktif untuk membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik.
- b. Pendahuluan yang berisi deskripsi materi atau gambaran materi unsur dan prinsip desain secara singkat ditampilkan dalam program.
- c. Petunjuk penggunaan, yang berisi saran penggunaan program, penjelasan dan cara kerja tombol-tombol navigasi yang ada, simbol-simbol warna yang digunakan pada materi, dan isi materi secara garis besar.
- d. Deskripsi, yang berisi rumusan kompetensi dasar, materi pembelajaran, dan indikator.
- e. Materi, yang berisi tentang unsur dan prinsip desain.
- f. Evaluasi, yang berisi tentang latihan soal dari materi unsur dan prinsip desain.
- g. Simulasi, yang berisi simulasi dan contoh dari materi unsur dan prinsip desain.
- h. Penutup, yang berisi tentang ucapan terima kasih dan tombol keluar dari program media pembelajaran.

4. Data Dan Analisis Hasil Validasi Ahli Media

a. Data Hasil Validasi Ahli Media

Validasi yang dilakukan oleh ahli media mencakup aspek tampilan, aspek program, aspek pelajaran, dan aspek karakter. Deskripsi peninjauan ahli media pembelajaran terhadap Media Pembelajaran hasil pengembangan sebagai berikut:

Tabel 9. Data Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran Dari Aspek Program

No	Indikator	Skor	
		Skor	Kriteria
1.	Navigasi	4	Baik
2.	Konsistensi tombol/ button	4	Baik
3.	Kejelasan petunjuk penggunaan	4	Baik
4.	Efisien penggunaan layar	3	Cukup Baik
5.	Efisiensi penggunaan teks	3	Cukup Baik
6.	Ketepatan respon terhadap respon siswa	4	Baik
	Mean/ Rerata	3,666	
	Kriteria Kelayakan produk	Baik	

Tabel 10. Data Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran Dari Aspek Tampilan

No	Indikator	Skor	
		Skor	Kriteria
1.	Komposisi warna	5	Sangat Baik
2.	Tampilan menu	5	Sangat Baik
3.	Pemilihan jenis (font) dan ukuran huruf teks	5	Sangat Baik
4.	Penyajian gambar dan grafis	4	Baik
5.	Penyajian media (penayangan pada layar baca komputer).	5	Sangat Baik
6.	Kualitas animasi	5	Sangat Baik
7.	Penyajian musik dan sound effect	4	Baik
8.	Kemudahan dalam memahami bahasa	4	Baik
9.	Kualitas interaksi dari media pembelajaran secara subjek belajar dengan media	5	Sangat Baik
	Mean/ Rerata	4,666	
	Kriteria Kelayakan produk	Sangat Baik	

Tabel 11. Data Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran Dari Aspek Pembelajaran

No	Indikator	Skor	
		Skor	Krite ria
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang termuat dalam kurikulum yang berlaku	4	Baik
2.	Kesesuaian materi yang disajikan dengan indikator yang terdapat pada kurikulum yang berlaku.	5	Sangat Baik
3.	Kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan produk multimedia.	4	Baik
4.	Urutan materi benar dan logis	4	Baik
5.	Kejelasan target pengguna produk multimedia	4	Baik
6.	Kejelasan uraian materi/ penjelasan	4	Baik
7.	Kesesuaian jumlah contoh yang diberikan	5	Sangat Baik
8.	Kesesuaian jumlah latihan yang diberikan dengan materi	4	Baik
9.	Interaksi subjek belajar dengan media	5	Sangat Baik
10.	Kesesuaian test dengan materi	4	Baik
	Mean/ Rerata	4,333	
	Krite ria Kelayakan produk	Sangat Baik	

Tabel 12. Data Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran Dari Aspek Karakter

No	Indikator	Skor	
		Skor	Krite ria
1.	Dapat memberikan motivasi dan rasa ingin tahu yang tinggi	4	Baik
2.	Kemampuan melatih belajar mandiri	5	Sangat Baik
3.	Kemampuan merangsang berpikir kreatif	4	Baik
4.	Kemampuan merangsang berpikir kritis	4	Baik
5.	Penerapan nilai peduli terhadap lingkungan	4	Baik
6.	Penerapan nilai religious	3	Cukup Baik
7.	Penerapan nilai percaya diri	5	Sangat Baik
	Mean/ Rerata	4,142	
	Krite ria Kelayakan produk	Baik	

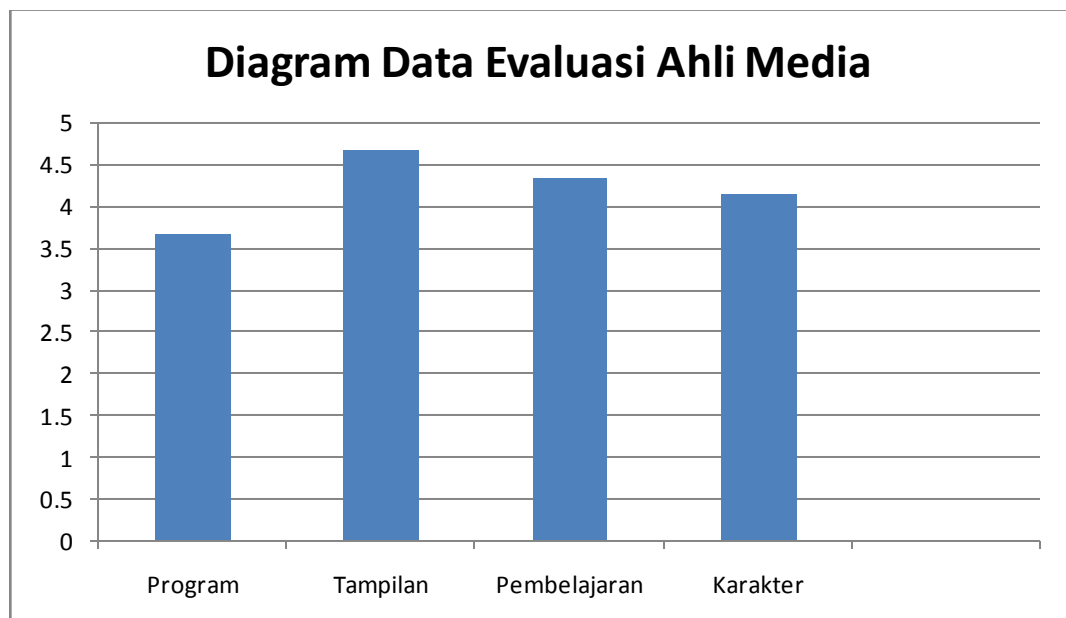
b. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Media

Informasi mengenai peninjauan dosen ahli media dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 13. Distribusi Frekuensi peninjauan Oleh Ahli Media

No	Aspek	Mean/Rerata	Krite ria
1.	Pemrograman	3,666	Baik
2.	Tampilan	4,666	Sangat Baik
3.	Pembelajaran	4,333	Sangat Baik
4.	Karakter	4,142	Baik
Mean Keseluruhan		4,201	Baik

Bila hasil evaluasi dari ahli media disajikan dalam bentuk diagram maka hasilnya adalah sebagai berikut:



Gambar 6. Diagram Data Evaluasi Ahli Media

c. Komentar Dan Saran Revisi I Oleh Ahli Media

Validasi aspek media berupa informasi yang mencakup bagian yang perlu perbaikan, jenis kesalahan, saran perbaikan, dan komentar/ saran umum. Hasil validasi tersebut menjadi dasar untuk melakukan revisi terhadap media pembelajaran menggambar busanayang dikembangkan. Saran dan perbaikan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 14. Saran-saran Perbaikan Oleh Ahli Media

No	Bagian Yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Tampilan	Tampilan yang berisi teks atau tulisan jangan dibuat menjadi dua bagian	Diubah menjadi satu bagian saja agar lebih jelas membacanya
2.	Tombol	Tombol pada contoh keseimbangan dan perbandingan letaknya seperti judul (bukan seperti tombol)	Sebaiknya diubah letaknya agar terdapat perbedaan bahwa itu merupakan tombol
3.	Tombol	Tombol pada contoh keseimbangan dan pusat perhatian yang menyajikan gambar berjalan membuat bingung	Sebaiknya diberi tombol next dan back agar lebih mudah untuk melihat gambar yang diinginkan.

5. Data Dan Analisis Hasil Validasi Ahli Materi

a. Data Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi yang dilakukan oleh ahli materi mencakup aspek pembelajaran, aspek isi, aspek tampilan, dan aspek karakter. Deskripsi peninjauan ahli materi pembelajaran terhadap Media Pembelajaran hasil pengembangan sebagai berikut:

Tabel 15. Data Hasil Penilaian Ahli Materi Dari Aspek Pembelajaran

No	Indikator	Skor	
		Skor	Krite ria
1.	Kesesuaian Materi dengan kompetensi yang termuat dalam kurikulum	5	Sangat Baik
2.	Kesesuaian materi yang disajikan dengan indikator yang terdapat pada kurikulum yang berlaku	5	Sangat Baik
3.	Kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan produk media pembelajaran	4	Baik
4.	Urutan materi benar dan logis	4	Baik
5.	Kejelasan target pengguna produk media pembelajaran	5	Sangat Baik
6.	Kejelasan uraian materi/ penjelasan	4	Baik
7.	Kesesuaian contoh yang diberikan	5	Sangat Baik
8.	Kesesuaian latihan yang diberikan dengan materi	4	Baik
9.	Kesesuaian umpan balik	4	Baik
10.	Interaksi subjek belajar dengan media	4	Baik
	Mean/ Rerata	4,8	
	Krite ria kelayakan produk	Sangat Baik	

Tabel 16. Data Hasil Penilaian Ahli Materi Dari Aspek Kebenaran Isi

No	Indikator	Skor	
		Skor	Krite ria
1.	Kebenaran substansi materi yang diberikan	4	Baik
2.	Kebenaran dan kemudahan dalam penggunaan kalimat	5	Sangat Baik
3.	Kesesuaian dengan EYD	4	Baik
4.	Kesesuaian gambar dengan penjelasan teks atau audio	4	Baik
5.	Ketepatan dalam pemberian contoh/ simulasi	4	Baik
6.	Kebenaran respon/ kunci jawaban	5	Sangat Baik
7.	Kesesuaian test dengan kompetensi dasar dan indikator yang termuat pada kurikulum yang berlaku.	5	Sangat Baik
8.	Kesesuaian kunci jawaban dengan test	5	Sangat Baik
	Mean/ Rerata	4,5	
	Krite ria kelayakan produk	Sangat Baik	

Tabel 17. Data Hasil Penilaian Ahli Materi Dari Aspek Tampilan

No	Indikator	Skor	
		Skor	Krite ria
1.	Tampilan menu	5	Sangat Baik
2.	Konsistensi pada penggunaan tombol/button	5	Sangat Baik
3.	Pemilihan jenis (font) dan ukuran huruf teks	4	Baik
4.	Komposisi warna	4	Baik
5.	Penyajian gambar dan grafis	5	Sangat Baik
6.	Penyajian media (penayangan Komputer)	4	Baik
7.	Penyajian musik dan sound effect	4	Baik
8.	Kemudahan dalam memahami bahasa	5	Sangat Baik
9.	Kemudahan dalam penggunaan	5	Sangat Baik
10.	Media memiliki daya tarik	5	Sangat Baik
	Mean/ Rerata	4,6	
	Krite ria kelayakan produk	Sangat Baik	

Tabel 18. Data Hasil Penilaian Ahli Materi Dari Aspek Karakter

No	Indikator	Skor	
		Skor	Krite ria
1.	Dapat memberikan motivasi dan rasa ingin tahu yang tinggi	5	Sangat Baik
2.	Kemampuan melatih belajar mandiri	5	Sangat Baik
3.	Kemampuan merangsang berfikir kreatif	5	Sangat Baik
4.	Kemampuan merangsang berpikir kritis	4	Baik
5.	Penerapan nilai peduli terhadap lingkungan	4	Baik
6.	Penerapan nilai religius	4	Cukup Baik
7.	Penerapan nilai percaya diri	5	Sangat Baik
	Mean/ Rerata	4,5	
	Krite ria kelayakan produk	Sangat Baik	

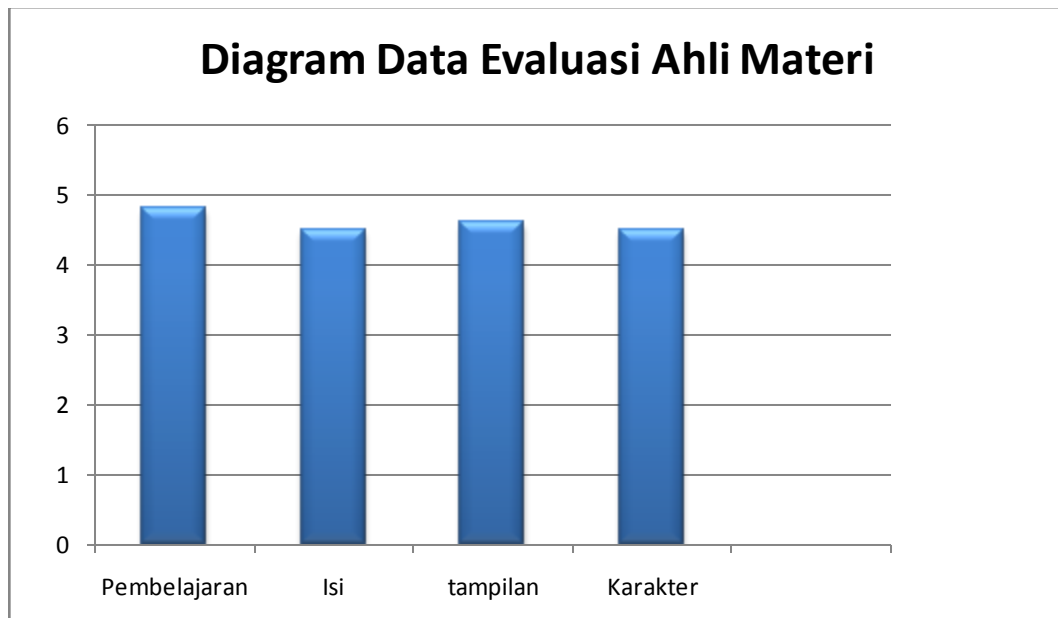
b. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi

Informasi mengenai peninjauan dosen ahli materi dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 19. Distribusi Frekuensi peninjauan Oleh Ahli Materi

No	Aspek	Mean/Rerata	Krite ria
1.	Pembelajaran	4,8	Sangat Baik
2.	Kebenaran Isi	4,5	Sangat Baik
3.	Tampilan	4,6	Sangat Baik
4.	Karakter	4,5	Sangat Baik
Mean Keseluruhan		4,6	Sangat Baik

Bila hasil evaluasi dari ahli materi disajikan dalam bentuk diagram maka hasilnya adalah sebagai berikut:



Gambar 7. Diagram Data Evaluasi Ahli Materi

c. Komentar Dan Saran Revisi I Oleh Ahli Materi

Selain melakukan validasi, ahli materi juga memberikan saran-saran perbaikan. Saran-saran tersebut dijadikan dasar untuk melakukan revisi terhadap media pembelajaran menggambar busana yang sedang dikembangkan.

Tabel 20. Saran-saran Perbaikan Oleh Ahli Materi

No	Bagian Yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Simulasi Tekstur	Pada simulasi tekstur untuk contoh bahan lebih baik tidak diberi nama	Nama bahan dihapus kemudian ditambah gambar contoh tekstur yang lainnya.

2.	Gambar	Penarikan gambar yang dilakukan dari samping akan merubah ukuran badan pada contoh gambar yang disajikan	Penarikan gambar dari sudut akan membuat gambar besar dan tetap proporsional
3.	Contoh Prinsip	Contoh yang ada pada prinsip busana yaitu keserasian dalam tekstur gambar yang disajikan tidak sesuai	Cari gambar lain yang lebih sesuai dengan keserasian dalam tekstur
4.	Contoh Prinsip	Contoh yang ada pada prinsip busana yaitu pertentangan gambar yang disajikan tidak sesuai	Cari gambar lain yang lebih sesuai dengan prinsip pertentangan

6. Data Dan Analisis Hasil Peninjauan Dan Penilaian Guru Tata Busana SMK

a. Data Hasil Penilaian Dan Peninjauan Guru Tata Busana

Peninjauan yang dilakukan oleh guru tata busana mencakup aspek pemrograman, aspek tampilan, aspek pembelajaran, aspek karakter. Deskripsi penilaian oleh guru tata busana terhadap media pembelajaran menggambar busana hasil pengembangan adalah sebagai berikut:

Tabel 21. Data Hasil penilaian Guru Tata Busana dari Aspek Program

No	Indikator	Rater					Skor Total	Mean/ Kriteria
		1	2	3	4	5		
1.	Navigasi	5	4	5	5	4	23	4,6 (SB)
2.	Konsistensi tombol/ button	5	4	5	5	5	24	4,8 (SB)
3.	Kejelasan petunjuk penggunaan	5	3	4	4	4	21	4,2 (B)
4.	Efisien penggunaan layar	5	4	4	4	4	21	4,2 (B)
5.	Efisiensi penggunaan teks	4	4	4	4	4	20	4 (B)
6.	Ketepatan respon terhadap respon siswa	4	5	5	5	5	24	4,8 (SB)
Total Mean/ Rerata								4,433
Kriteria Kelayakan produk								Sangat Baik

Tabel 22. Data Hasil penilaian Guru Tata Busana dari Aspek Tampilan

No	Indikator	Rater					Skor Total	Mean/ Kriteria
		1	2	3	4	5		
1.	Komposisi warna	4	5	5	4	5	23	4,6 (SB)
2.	Tampilan menu	5	4	5	5	5	24	4,8 (SB)
3.	Pemilihan jenis (font) dan ukuran huruf teks	3	4	4	4	4	19	3,8 (B)
4.	Penyajian gambar dan grafis	4	3	4	5	4	20	4 (B)
5.	Penyajian media (penayangan pada layar baca komputer).	5	4	5	5	5	24	4,8 (SB)
6.	Kualitas animasi	4	4	5	5	5	23	4,6 (SB)
7.	Penyajian musik dan sound effect	3	3	4	4	4	18	3,6 (B)
8.	Kemudahan dalam memahami bahasa	4	4	4	4	4	20	4 (B)
9.	Kualitas interaksi dari media pembelajaran secara subjek belajar dengan media	4	5	5	5	5	24	4,8 (SB)
Total Mean/ Rerata								4,333
Kriteria Kelayakan produk								Sangat Baik

Tabel 23. Data Hasil penilaian Guru Tata Busana dari Aspek Pembelajaran

No	Indikator	Rater					Total Skor	Mean/ Kriteria
		1	2	3	4	5		
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yan termuat dalam kurikulum yang berlaku	4	4	4	4	5	21	4,2 (B)
2.	Kesesuaian materi yang disajikan dengan indikator yang terdapat pada kurikulum yang berlaku.	4	5	4	4	5	22	4,4 (SB)
3.	Kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan produk multimedia.	4	5	4	4	4	21	4,2 (B)
4.	Urutan materi benar dan logis	4	4	4	4	4	20	4 (B)
5.	Kejelasan target pengguna produk multimedia	5	5	5	5	5	25	5 (SB)
6.	Kejelasan uraian materi/ penjelasan	4	4	5	5	5	23	4,6 (SB)
7.	Kesesuaian jumlah contoh yang diberikan	5	5	5	5	5	25	5 (SB)
8.	Kesesuaian jumlah latihan yang diberikan dengan materi	4	4	4	4	4	20	4 (B)
9.	Interaksi subjek belajar dengan media	4	5	5	5	5	24	4,8 (SB)
10.	Kesesuaian test dengan materi	4	4	4	4	4	20	4 (B)
Total Mean/ Rerata								4,420
Kriteria Kelayakan produk								Sangat Baik

Tabel 24. Data Hasil penilaian Guru Tata Busana dari Aspek Karakter

No	Indikator	Rater					Skor Total	Mean/ Krite ria
		1	2	3	4	5		
1.	Dapat memberikan motivasi dan rasa ingin tahu yang tinggi	5	4	5	5	4	23	4,6 (SB)
2.	Kemampuan melatih belajar mandiri	5	5	5	5	5	25	5 (SB)
3.	Kemampuan merangsang berpikir kreatif	5	4	5	4	4	22	4,4 (SB)
4.	Kemampuan merangsang berpikir kritis	5	4	4	5	4	22	4,4 (SB)
5.	Penerapan nilai peduli terhadap lingkungan	4	4	4	4	4	20	4 (B)
6.	Penerapan nilai religious	3	3	3	4	3	16	3,2 (C)
7.	Penerapan nilai percaya diri	4	4	4	5	4	21	4,2 (B)
Total Mean/ Rerata								4,257
Kriteria Kelayakan produk								Sangat Baik

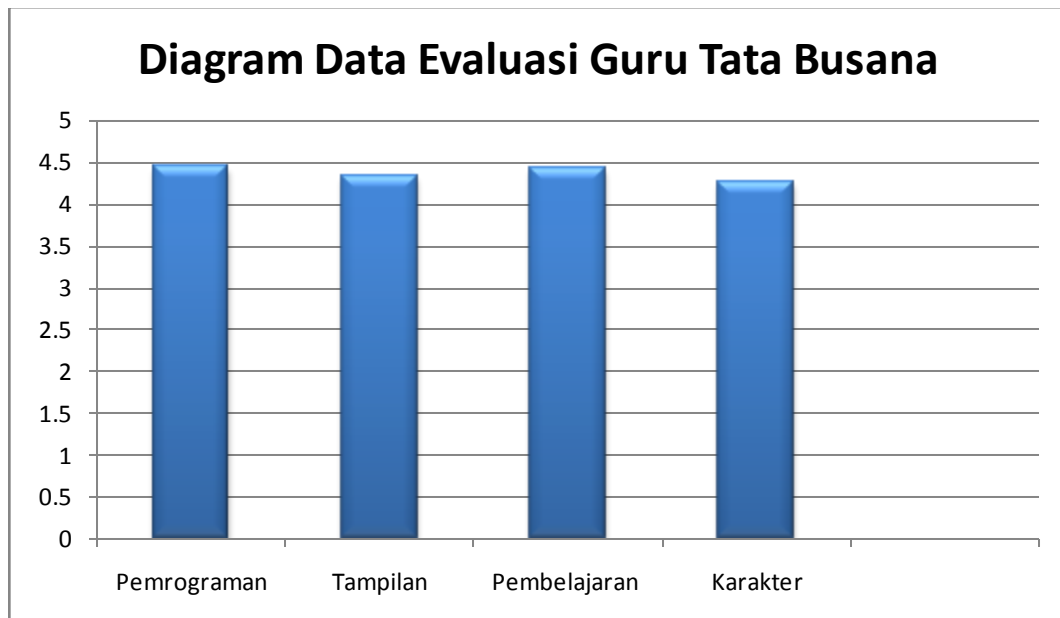
b. Analisis Data Hasil Penilaian Dan Peninjauan Guru Tata Busana

Informasi mengenai peninjauan guru tata busana dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 25. Distribusi Frekuensi peninjauan Oleh Guru Tata busana

No	Aspek	Mean/Rerata	Krite ria
1.	Pemrograman	4,433	Sangat Baik
2.	Tampilan	4,333	Sangat Baik
3.	Pembelajaran	4,420	Sangat Baik
4.	Karakter	4,257	Sangat Baik
Mean Keseluruhan		4,360	Sangat Baik

Bila hasil penilaian dari guru tata busana disajikan dalam bentuk diagram maka hasilnya adalah sebagai berikut:



Gambar 8. Diagram Data Evaluasi Guru Tata Busana

c. **Komentar Dan Saran Revisi III Oleh Guru Tata Busana**

Selain melakukan peninjauan dan penilaian, Rater juga memberikan saran-saran perbaikan. Saran-saran tersebut dilakukan dasar untuk melakukan revisi terhadap media pembelajaran menggambar busana yang dikembangkan.

Tabel 26. Saran-saran Perbaikan Oleh Guru Tata Busana

No	Bagian Yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Simulasi Warna	Pada simulasi warna tersier untuk percampuran warna merah dan orange kurang jelas	Diperjelas untuk hasil percampuran merah dan oranges
2.	Simulasi warna	Pada simulasi warna tersier perbedaan warna kuning dan orange kurang jelas	Bedakan untuk warna kuning dan orange

7. Data Dan Analisis Hasil Uji Coba Lapangan

a. Data Hasil Uji Coba Lapangan

Data uji lapangan ini bertujuan untuk mengevaluasi reaksi siswa yang menggunakan media pembelajaran menggambar busana yang dikembangkan. Hal yang dievaluasi adalah seberapa besar siswa menyenangi produk tersebut. Hasil tanggapan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran menggambar busana adalah sebagai berikut:

Tabel 27. Data Hasil Respon Siswa Dari Aspek Tampilan

No	Indikator	Skor	
		Skor	Krite ria
1.	Petunjuk penggunaan program media pembelajaran sudah jelas.	4,03	Baik
2.	Teks/ tulisan terbaca.	4,09	Baik
3.	Tampilan gambar berkualitas (memiliki mutu yang baik).	3,94	Baik
4.	Animasi dalam media pembelajaran baik.	4,18	Baik
5.	Komposisi warna baik.	4,00	Baik
6.	Suara dapat terdengar jelas.	3,48	Baik
7.	Musik memiliki daya dukung pada saat penggunaan media pembelajaran	3,76	Baik
8.	Program dalam media pembelajaran mudah dioperasikan/ dijalankan	4,27	Sangat Baik
9.	Program dalam media pembelajaran menarik	4,18	Baik
Mean/ Rerata		3,99	
Krite ria kelayakan produk		Baik	

Tabel 28. Data Hasil Respon Siswa Dari Aspek Materi

No	Indikator	Skor	
		Skor	Krite ria
1.	Petunjuk belajar mudah diikuti	3,97	Baik
2.	Kalimat dalam media pembelajaran mudah dipahami.	4,06	Baik
3.	Penyajian materi dalam media pembelajaran mudah untuk dipahami	4,03	Baik
4.	Materi bias diikuti secara runtut	3,97	Baik
5.	Jumlah latihan dalam media pembelajaran telah sesuai dengan materi	4,27	Sangat Baik
6.	Terdapat tanggapan pada evaluasi	3,79	Baik
7.	Media pembelajaran tersebut bermanfaat dalam membantu belajar	4,39	Sangat Baik
Mean/ Rerata		4,07	
Krite ria kelayakan produk		Baik	

Tabel 29. Data Hasil Respon Siswa Dari Aspek Karakter

No	Indikator	Skor	
		Skor	Krite ria
1.	Dapat memberikan motivasi dan rasa ingin tahu yang tinggi	4,27	Sangat Baik
2.	Dapat melatih belajar mandiri	4,30	Sangat Baik
3.	Dapat merangsang berpikir kreatif	4,21	Sangat Baik
4.	Dapat merangsang berpikir kritis	4,21	Sangat Baik
5.	Dapat menerapkan nilai kepedulian terhadap lingkungan	4,15	Baik
6.	Dapat menerapkan nilai religious	4,21	Sangat Baik
7.	Dapat menerapkan nilai percaya diri	4,39	Sangat Baik
Mean/ Rerata		4,25	
Krite ria kelayakan produk		Sangat Baik	

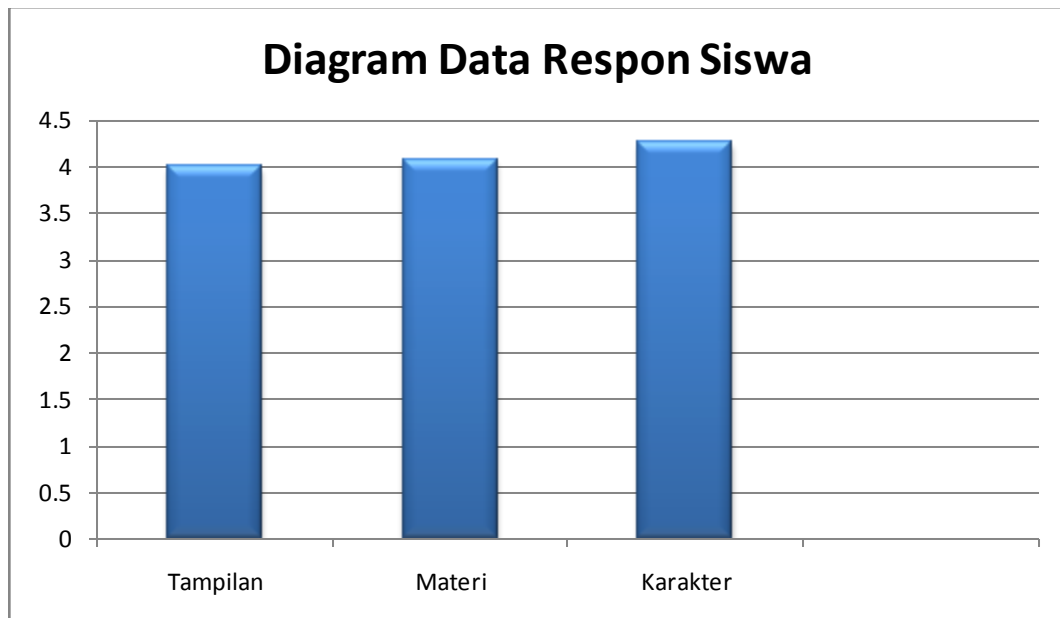
b. Analisis Data Hasil Uji Coba Lapangan

Informasi tanggapan siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 30. Distribusi Frekuensi Peninjauan Respon Siswa

No	Aspek	Mean/Rerata	Krite ria
1.	Tampilan	3,99	Baik
2.	Materi	4,07	Baik
3.	Karakter	4,25	Sangat Baik
Mean Keseluruhan		4,10	Baik

Bila hasil penilaian dari siswa disajikan dalam bentuk diagram maka hasilnya adalah sebagai berikut:



Gambar 9. Diagram Data Respon Siswa

c. Komentar Dan Saran Revisi IV Oleh Siswa

Adapun saran dan komentar yang diberikan oleh sebagian siswa yaitu mengenai pemberian *backsound* dan *sound effect*. Pada dasarnya media pembelajaran ini dalam desainnya telah dilengkapi oleh *backsound* dan *sound effect*.

8. Deskripsi Deseminasi Terbatas

Diseminasi terbatas dilakukan setelah uji coba lapangan telah selesai dilakukan. Diseminasi melakukan penyebaran produk akhir yang telah direvisi oleh peneliti. Dalam tahap ini peneliti bekerjasama dengan sekolah yang digunakan peneliti dan guru Tata Busana sekolah terkait untuk dapat menggunakan media Pembelajaran yang dikembangkan peneliti dalam pembelajaran yang dikembangkan peneliti dalam pembelajaran Menggambar Busana.

B. Pembahasan

Pengembangan Media Pembelajaran Menggambar Busana menggunakan program utama *macromedia flash CS3* dengan didukung oleh program yang lain untuk membuat tampilannya lebih menarik, dengan memuat materi unsur dan prinsip desain untuk siswa kelas X. Media Pembelajaran ini merupakan pengembangan suplemen bahan ajar menggambar busana yang berbasis pendidikan karakter untuk pembelajaran menggambar busana kelas X. penelitian pengembangan ini dilakukan dalam beberapa tahap memodifikasi model Borg & Gall dan Willian W. Lee & Diana L. Owen yang meliputi tahap analisis kebutuhan, tahap perencanaan, tahap pengembangan, tahap uji coba lapangan dan diseminasi terbatas. Tahap analisis kebutuhan untuk mengetahui proses pelaksanaan pembelajaran Menggambar Busana disekolah dan menentukan standart kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD) yang akan dikembangkan.

Tahap perencanaan ini untuk menentukan tujuan pembelajaran dan memuat rancangan media pembelajaran tersebut. Tahap pengembangan menghasilkan produk awal berupa media pembelajaran berbasis pendidikan karakter dengan materi unsur dan prinsip desain. Hasil dari tahap analisis kebutuhan, perencanaan dan pengembangan secara jelas telah dijabarkan pada subbab hasil penelitian. Produk awal selanjutnya dilakukan validasi ahli media dan ahli materi. Selanjutnya peninjauan dan penilaian oleh lima orang guru Tata Busana sebagai *Rater*, setelah itu diujicobakan kepada siswa kelas X SMK Negeri 1 Pringapus dengan membagikan angket respon media Pembelajaran.

Data hasil evaluasi dijamin dengan menggunakan angket skala Likert. Dalam pelaksanaannya, para peninjau dan penilai mencoba menggunakan dan mencermati produk media pembelajaran, kemudian memberikan penilaian, komentar dan revisi yang berkaitan dengan aspek-aspek yang ada dalam instrumen yang diberikan. Dalam beberapa hal, para peninjau dan penilai menanyakan langsung dan berdiskusi dengan peneliti tentang hal-hal yang berkaitan dengan aspek – aspek yang masih memerlukan perbaikan sehingga produk yang dihasilkan benar-benar layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

1. Validasi Dari Ahli Media

Validasi Media Pembelajaran oleh ahli media yang dilakukan oleh dosen Pendidikan Teknik Busana Universitas Negeri Yogyakarta. Validasi yang dilakukan mencakup aspek pemrograman, aspek tampilan, aspek pembelajaran

dan aspek karakter. Berdasarkan hasil olah data pada Tabel 9 , diketahui bahwa untuk aspek pemrograman masuk dalam kriteria Baik dengan rerata skor 3,666, aspek tampilan pada Tabel 10 masuk dalam kriteria Sangat Baik dengan rerata skor 4,666, aspek pembelajaran pada Tabel 11 masuk dalam kriteria Sangat Baik dengan rerata skor 4,333 dan aspek karakter pada Tabel 12 masuk dalam kriteria Baik dengan rerata skor 4,142. Sehingga secara keseluruhan masuk dalam kriteria Baik dengan Mean 4,201 dapat dilihat pada Tabel 13. Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa ahli media, media pembelajaran telah layak digunakan sebagai sumber belajar. Meskipun demikian, Media Pembelajaran ini masih perlu penyempurnaan berdasarkan saran-saran perbaikan yang telah diberikan. Masukan dari ahli media menjadi bahan pertimbangan dalam merevisi media pembelajaran. Revisi yang dilakukan setelah mendapatkan masukan dari ahli media dapat dilihat pada halaman lampiran.

2. Validasi Dari Ahli Materi

Selanjutnya validasi Media Pembelajaran oleh ahli materi yang dilakukan oleh dosen Pendidikan Teknik Busana Universitas Negeri Yogyakarta. Validasi yang dilakukan mencakup aspek pembelajaran, aspek kebenaran isi, aspek tampilan dan aspek karakter. Berdasarkan hasil olah data diketahui bahwa untuk aspek pembelajaran pada Tabel 15 masuk dalam kriteria Sangat Baik, dengan rerata skor 4,8, aspek kebenaran isi pada Tabel 16 masuk dalam kriteria Sangat Baik dengan rerata skor 4,5, aspek tampilan pada Tabel 17 masuk dalam kriteria Sangat Baik dengan rerata skor 4,6 dan aspek karakter pada Tabel 18 masuk dalam kriteria Sangat Baik dengan rerata skor 4,5. Sehingga secara keseluruhan masuk dalam

kriteria Sangat Baik dengan Mean 4,6 dapat dilihat pada Tabel 19. Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa menurut ahli materi, Media Pembelajaran telah layak digunakan sebagai sumber belajar. Meskipun demikian, Media pembelajaran Pembelajaran ini masih perlu penyempurnaan berdasarkan saran-saran perbaikan yang telah diberikan. Masukan dari ahli materi menjadi bahan pertimbangan dalam merevisi media pembelajaran. Revisi yang dilakukan setelah mendapatkan masukan dari ahli materi dapat dilihat pada halaman lampiran.

3. Peninjauan Dan Penilaian Dari Guru Tata Busana

Setelah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, selanjutnya peninjauan dan penilaian oleh 5 orang guru Tata Busana. Peninjauan dan penilaian dilaksanakan Peninjauan dan penilaian yang dilakukan mencakup aspek pemrograman, aspek tampilan, aspek pembelajaran dan aspek karakter. Berdasarkan hasil olah data, diketahui bahwa semua aspek masuk dalam kriteria Sangat Baik, dengan rerata skor untuk aspek pemrograman pada Tabel 21 sebesar 4,433, aspek tampilan pada Tabel 22 sebesar 4,333, aspek pembelajaran pada tabel 23 sebesar 4,420 dan aspek karakter pada Tabel 24 sebesar 4,257. Sehingga secara keseluruhan masuk dalam kriteria Sangat Baik dengan Mean 4,360 dapat dilihat pada Tabel 25. Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa menurut guru Tata Busana, Media Pembelajaran telah layak digunakan sebagai sumber belajar. Meskipun demikian, Media Pembelajaran ini masih perlu penyempurnaan berdasarkan saran-saran perbaikan yang telah diberikan. Masukan dari Rater menjadi bahan pertimbangan. Revisi yang dilakukan setelah mendapatkan masukan dari guru SMK dapat dilihat pada halaman lampiran.

4. Hasil Uji Coba

Pengambilan data yang terakhir yaitu hasil dari uji coba lapangan yang bertujuan untuk mengevaluasi reaksi siswa yang menggunakan media Pembelajaran Menggambar Busana yang dikembangkan. Hal yang dievaluasi adalah seberapa besar siswa menyenangi produk tersebut. Pada uji coba lapangan ini melibatkan 33 siswa kelas X SMK N 1 Pringapus Semarang. Uji coba lapangan ini dilaksanakan di ruang laboratorium komputer SMK N 1 Pringapus Semarang.

Pada saat uji coba lapangan berlangsung, siswa diminta menempati kursi masing-masing dan menggunakan Media Pembelajaran yang sudah ada pada setiap komputer. Keterbatasan jumlah komputer membuat beberapa siswa harus menggunakan 1 komputer paling tidak 2 siswa. Kegiatan ini berlangsung selama 2 jam atau 2 x 45 menit. Siswa diminta untuk mempelajari materi secara keseluruhan, memperhatikan simulasi dan contoh, mengerjakan evaluasi yang diberikan kemudian diminta tanggapannya dengan mengisi angket yang telah disediakan. Pada saat kegiatan berlangsung, peneliti mendampingi secara penuh untuk membantu para siswa yang mengalami kesulitan pada saat menjalankan media Pembelajaran tersebut.

Siswa memberikan tanggapan terhadap terhadap Media Pembelajaran mencakup aspek tampilan, aspek penyajian materi, dan aspek karakter yang tersebar dalam 23 item pertanyaan. Berdasarkan hasil olah data, diketahui bahwa untuk aspek tampilan pada Tabel 27 dalam kriteria baik dengan rerata skor 3,99,

aspek penyajian materi pada Tabel 28 masuk dalam kriteria Baik dengan rerata skor 4,07, dan aspek karakter pada Tabel 29 masuk dalam kriteria Sangat Baik dengan rerata skor 4,25. Sehingga secara keseluruhan masuk ke dalam Kriteria Baik dengan Mean 4,10 dapat dilihat pada Tabel 30. Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa menurut siswa kelas X SMK N 1 Pringapus Semarang, Media Pembelajaran telah layak digunakan sebagai sumber belajar. Adapun saran dan komentar yang diberikan oleh sebagian siswa yaitu: mengenai pemberian *backsound* dan *sound effect*. Pada media Pembelajaran ini dalam desainnya telah dilengkapi dengan *backsound* dan *sound effect*, namun karena keterbatasan fasilitas yang terdapat pada laboratorium komputer di SMK N 1 Pringapus Semarang maka *backsound* dan *sound effect* tidak dapat ditampilkan.

Media Pembelajaran ini merupakan Media pembelajaran berbasis pendidikan karakter Oleh karena itu, di setiap instrumen ditambahkan aspek karakter yang meliputi karakter rasa ingin tahu, mandiri, berpikir kreatif, berpikir kritis, kepedulian terhadap lingkungan, religius dan percaya diri. Karakter rasa ingin tahu, berpikir kreatif dan berpikir kritis dimunculkan melalui percobaan-percobaan sederhana dan pertanyaan-pertanyaan sederhana dalam media pembelajaran, karakter mandiri dimunculkan melalui bagaimana siswa memahami materi dalam media pembelajaran secara mandiri. Karakter kepedulian terhadap lingkungan dimunculkan melalui beberapa contoh-contoh bahan dan desain busana yang disajikan, karakter religious dilakukan melalui pesan moral dalam media pembelajaran dan karakter percaya diri dimunculkan melalui soal evaluasi.

Berdasarkan olah data terhadap aspek karakter dari seluruh instrumen, maka dapat diketahui rerata skor dari setiap butir aspek karakter sebagai berikut:

Tabel 31. Data Rerata Skor Untuk Aspek Karakter

No	Indikator	Mean/Rerata	Kriteria
1.	Rasa ingin tahu	4.467	Sangat Baik
2.	Mandiri	4.825	Sangat Baik
3.	Berpikir kreatif	4.402	Sangat Baik
4.	Berpikir kritis	4,152	Baik
5.	Peduli lingkungan	4.037	Baik
6.	Religious	3.602	Cukup
7.	Percaya diri	4,647	Sangat baik
	Mean/ Rerata	4,304	
	Kriteria Kelayakan produk	Sangat Baik	

Berdasarkan pada Tabel 31, untuk karakter rasa ingin tahu masuk dalam kriteria Sangat Baik, karakter mandiri masuk dalam kriteria Sangat Baik, karakter berpikir kreatif masuk dalam kriteria Sangat Baik, karakter berpikir kritis masuk dalam kriteria Baik, karakter peduli lingkungan masuk dalam kriteria Baik, karakter religious masuk dalam kriteria Cukup, dan karakter percaya diri masuk dalam kriteria Sangat Baik. Sehingga secara keseluruhan untuk aspek karakter masuk dalam kriteria Sangat Baik dengan mean 4,304. Berdasarkan data tersebut, menunjukkan bahwa penanaman nilai-nilai karakter dalam Media Pembelajaran ini sudah dapat dikatakan terpenuhi dengan kriteria Sangat Baik secara keseluruhan. Namun masih perlu penyempurnaan terutama pada karakter religious. Penanaman nilai yang terkandung dalam Media Pembelajaran Menggambar Busana seperti rasa ingin tahu, mandiri, berpikir kreatif, berpikir

kritis, peduli lingkungan, religious, dan percaya diri jika dilakukan secara berulang-ulang dalam suatu proses pembelajaran akan membentuk karakter siswa. Proses penanaman nilai ini tidak dapat berlangsung secara instan, harus berlangsung secara terus menerus dalam pembelajaran menggambar busana pada jenjang berikutnya. Sebagai produk hasil pengembangan, Media Pembelajaran menggambar busana ini memiliki kelemahan dan kelebihan. Kelebihannya adalah program ini membuat gambar-gambar, dan juga animasi-animasi sehingga siswa lebih mudah memahami materi menggunakan animasi teks, warna yang menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Adanya sajian animasi yang bervariasi, *backsound* dan *sound effect* membuat program Media Pembelajaran yang dikembangkan menarik dan disenangi oleh siswa. Maka merupakan suatu kepuasan tersendiri apabila produk ini diterima oleh siswa maupun guru. Artinya tujuan pengembangan program Media Pembelajaran Menggambar Busana ini telah tercapai.

Media Pembelajaran menggambar Busana ini sebetulnya di desain untuk pembelajaran individual maupun untuk pembelajaran klasikal dikelas. Selain itu program ini juga dirancang sebagai alat bantu guru dalam proses pembelajaran, agar menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan Tentang Produk

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran Menggambar Busana dilakukan melalui 5 tahap , yaitu:
 - a. analisis kebutuhan,
 - b. perencanaan,
 - c. pengembangan,
 - d. uji lapangan, dan
 - e. diseminasi terbatas.

2. Hasil penelitian dan peninjauan terhadap media Pembelajaran menggambar busana menurut :
 - a. Ahli media dengan mean keseluruhan 4,201 termasuk dalam kategori baik.
 - b. Ahli materi dengan mean keseluruhan 4,6 termasuk dalam kategori sangat baik
 - c. Guru Tata Busana dengan mean keseluruhan 4,360 termasuk dalam kategori sangat baik

d. Mean keseluruhan dari ahli media, ahli materi dan guru Tata Busana diperoleh skor 4,315.

Berdasarkan skor rerata tersebut, Media Pembelajaran Menggambar Busana yang dikembangkan masuk dalam kategori “Sangat Baik” sehingga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Berdasarkan hasil penyebaran angket respon siswa yang telah dilakukan, Media Pembelajaran Menggambar Busana ini mendapatkan respon yang “Baik” (rerata skor 4,10) dari para siswa kelas X SMK Negeri 1 Pringapus.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah disajikan dapat disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran menggambar busana ini efektif digunakan dalam pembelajaran, oleh karena itu para guru tata busana dapat mengembangkannya pada materi-materi yang lainnya. Selain itu perlu dilakukan penelitian lebih lanjut ke SMK yang lain atau dengan metode yang lain seperti PTK atau eksperimen untuk mengetahui keefektifan penggunaan Media pembelajaran ini dalam suatu proses pembelajaran.
2. Dalam mengembangkan media pembelajaran menggambar busana dengan menggunakan *macromedia flash* sebaiknya mempunyai kemampuan untuk mengoperasikan *software macromedia flash CS3* untuk menghemat waktu dalam pengembangan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi W. Gunawan. (2006). *Genius Learning strategy*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- _____. (2007). *Born to be a genius*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Agnew, P.W., Kellerman, A.S. & Meyer, J.M. (1996). *Multimedia in the class room*. Massachusetts: Allyn & Bacon.
- Allesi, S.M. & Trollip, S.R. (2001). *Multimedia for learning: methods and development* (3rd ed.). Massachusetts: Allyn & Bacon.
- Arief S. Sadiman. (2007). *Media pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arifah A. Riyanto. (2003). *Desain Busana*. Bandung: Yapemdo
- Asri Budiningsih. (2005). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azhar Arsyad. (2007). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Beatty, K. (2003). *Teaching and researching computer-assisted language learning*. Essex: Pearson Education.
- Borg, Walter R. & Gall. (2003). *Educational research: an introduction* (4th ed.). New York & London: Longman
- EACT. (1977). *The definition of educational technology*. Washington, DC: Assosiation for Educational Communications and Technology.
- Gay.L.R. (1981). *Educational research*. Ohio: Charles E. merril publishing. Co.
- Hannafin, M.J. & Peck, K.L. (1998). *The design, development, and evaluation of instructional software*. New York: Macmillan Publishing Company.
- Hujair A.H. Sanaky. (2009). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Ismiati, CH. (2001). *Pengembangan program pembelajaran berbantuan computer*. Yogyakarta. FIP UNY
- Kemp, J.E. & Dayton, D.K (1985). *Planning and producing instructional media*. New York: Harper & Row Publishers Canbridge.

- Latuheru, J.P (1988). *Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar masa kini*. Jakarta: PP LPTK, Depdikbud.
- Lee, W.W. & Owen, D.L. (2004). *Multimedia based instructional design*. San Fransisco: Pfeiffer.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2005). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Newby, T.J., Stepich, D.A., Lehman, J.D., et al. (2000). *Instructional technology for teaching and learning: designing instruction, integrating computers, and using media* (2nd ed.). New Jersey: Prentice-Hall. Inc.
- Oemar Hamalik. (2002). *Media Pendidikan*. Bandung: Aditya Bakti
- Phillips, R.(1997). *The developer's handbook to interactive multimedia: a practical guide for education applications*. London: Kogan page Ltd.
- Seels, B.B. & Rita C. Richey. (1994). *Instructional Tecnology: the definition and domain of the field* , Washington DC: Association for educational Communication and Technology.
- Simonson R. Michael. & Thompson. (1994). *Educational computing foundation*. New York: macmillan College Publishing Company, Inc.
- Smaldino, S.E., lowther, D.L. & Russel, J.D. (2008). *Instructional technology and media for learning* (9th ed.). New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Sri Widarwati. (1993). *Disain Busana I*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta
- Sugihartono dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Suhaenah Suparno, 2001. *Membangun Kompetensi Belajar*. Yogyakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Sukarjo, dkk. (2005). *Desain pembelajaran: evaluasi pembelajaran*. Handout perkuliahan: Program pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sunaryo Soenarto dan Edy Supriyadi. (2002). *Relevansi pengembangan CAI bidang pendidikan*. Yogyakarta: Jurnal Cakrawala Pendidikan Juni 2002 Th XXI No. 2. LPM UNY
- Sung Heum Lee. (1999). Usability testing for developing effective interactive multimedia software: concept, dimensions, and procedures. [Versi elektronik]. *Journal of Educational Technology & Society*, 2(2) 1999, 1436-4522.

Tengku Zahara Djaafar. 2001. *Kontribusi Strategi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar*. Jakarta : Universitas Negeri Padang.

Wasis D, Dwiyogo , (2004). *Konsep penelitian pengembangan* Makalah seminar pada lokakarya Metodologi penelitian Pengembangan UNY

Wina Sanjaya. (2006). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Yudhi Munadi. (2008). *Media pembelajaran: sebuah pendekatan baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Yusufhadi Miarso. (2004). *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.

<http://www.joehallock.com/edu/COM498/preferences.html#favcolour>. 16.30 WIB. Kamis, 10 Maret 2011.

<http://www.mengexpresikanunsurdanprinsipdesain.pdf>. 15.32 WIB. Kamis, 11 Agustus 2011.

<http://www.bajumuslim.asia>. 04.27 WIB. Jumat, 2 Maret 2012.

<http://www.images.detik.com/content/seba2.jpg>. 02.35 WIB. Rabu, 7 Maret 2012.

<http://www.Prom-Dresses-BW10804.jpg>. 02.47 WIB. Rabu, 7 Maret 2012.

<http://www.us.images.detik.com/content/plusmodel.jpg>. 05.43 WIB. Minggu, 24 Juni 2012.

<http://www.etnikshop.net/tip-memilih-pakaian-untuk-yang-bertubuh-kurus>. 06.57 WIB. Minggu, 24 Juni 2012.

<http://www.studentmagz.com/2011/06/tips-memilih-model-baju-pesta-malam.html>. 07.13 WIB. Minggu, 24 Juni 2012.

<http://www.tabloidnova.com/Nova/Busana/Busana-Pesta/Tipis-dan-Romantis>. 07.15 WIB. Minggu, 24 Juni 2012.

<http://www.dyuci.blogspot.com>. 07.23 WIB. Minggu, 24 Juni 2012.

<http://www.birukijang.blogspot.com>. 01.57 WIB. Kamis, 28 Juni 2012.

<http://www.bajuforsale.com/baju-pesta-muslim>. 02.57 WIB. Senin, 23 Juli 2012.

<http://verafhvictory.blogspot.com/2012/04/beberapa-kostum-lady-gaga-paling-normal.html>. 05.23 WIB. Senin, 23 Juli 2012.

<http://www.fabric.com>. 12.01 WIB. Rabu, 1 Agustus 2012.

http://www.pinkpeonishop.com/shop/product_info.php/products_id/8379. 02.31
WIB. Rabu, 1 Agustus 2012.



LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MEDIA

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGAMBAR
BUSANA DENGAN MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH UNTUK
SISWA KELAS X SMK**

Mata Pelajaran : Menggambar Busana
Sasaran Program : Siswa Kompetensi Keahlian Tata Busana Kelas X
Peneliti : Diah Nurani Pratiwi
NIM : 09513247009
Ahli Media : Dra. Prapti Karomah, M.Pd.
NIP : 19501120 197903 2 001
Tanggal :

Petunjuk :

Lembar evaluasi dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari ahli media tentang kualitas media pembelajaran yang sedang dalam proses pengembangan yaitu berupa media pembelajaran menggambar busana dengan menggunakan macromedia flash. Hal-hal yang harus dievaluasi ini terdiri dari aspek pemrograman, tampilan dan kemudahan dalam penggunaan. Pendapat, kritik, saran penilaian dan komentar bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media menggambar busana ini.

Sehubungan dengan hal tersebut dimohon bapak/ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan dengan member tanda check list (✓) pada kolom 1,2,3,4, atau 5 yang tersedia. Rentang penilaian dari sangat kurang sampai dengan sangat bai. Sebagai berikut :

- 5 = Sangat Baik
- 4 = Baik
- 3 = Cukup Baik
- 2 = Kurang baik
- 1 = Sangat Kurang

Komentar dan saran mohon ditulis pada kolom yang disediakan. Apabila tempat yang tersedia tidak mencukupi mohon ditulis pada lembar lain yang telah disediakan.





A. Penilaian Produk

1. Aspek Pemrograman

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Navigasi				√	
2.	Konsistensi tombol/ button				√	
3.	Kejelasan petunjuk penggunaan				√	
4.	Efisien penggunaan layar			√		
5.	Efisiensi penggunaan teks			√		
6.	Ketepatan respon terhadap respon siswa				√	
	Mean/ Rerata					
	Kriteria Kelayakan produk					

2. Aspek Tampilan

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Komposisi warna					√
2.	Tampilan menu					√
3.	Pemilihan jenis (font) dan ukuran huruf teks				√	
4.	Penyajian gambar dan grafis				√	
5.	Penyajian media (penayangan pada layar baca komputer).					√
6.	Kualitas animasi					√
7.	Penyajian music dan sound effect				√	
8.	Kemudahan dalam memahami bahasa				√	
9.	Kualitas interaksi dari media pembelajaran secara subjek belajar dengan media					√
	Mean/ Rerata					
	Kriteria Kelayakan produk					





3. Aspek Pembelajaran

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang termuat dalam kurikulum yang berlaku				√	
2.	Kesesuaian materi yang disajikan dengan indikator yang terdapat pada kurikulum yang berlaku.					√
3.	Kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan produk multimedia.				√	
4.	Urutan materi benar dan logis				√	
5.	Kejelasan target pengguna produk multimedia				√	
6.	Kejelasan uraian materi/ penjelasan				√	
7.	Kesesuaian jumlah contoh yang diberikan					√
8.	Kesesuaian jumlah latihan yang diberikan dengan materi				√	
9.	Interaksi subjek belajar dengan media					√
10.	Kesesuaian test dengan materi				√	
	Mean/ Rerata					
	Kriteria Kelayakan produk					

4. Aspek karakter

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Dapat memberikan motivasi dan rasa ingin tahu yang tinggi				√	
2.	Kemampuan melatih belajar mandiri					√
3.	Kemampuan merangsang berpikir kreatif				√	
4.	Kemampuan merangsang berpikir kritis				√	
5.	Penerapan nilai peduli terhadap lingkungan				√	
6.	Penerapan nilai religious			√		
7.	Penerapan nilai percaya diri					√
	Mean/ Rerata					
	Kriteria Kelayakan produk					





B. Temuan Kesalahan

No	Bagian Yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Tampilan	Tampilan yang berisi teks atau tulisan jangan dibuat menjadi dua bagian.	Dirubah menjadi satu bagian saja agar lebih jelas membacanya.
2.	Tombol	Tombol pada contoh keseimbangan dan perbandingan letaknya seperti judul (bukan seperti tombol).	Sebaiknya dirubah letaknya agar terdapat perbedaan bahwa itu.
3.	Tombol	Tombol pada pusat perhatian hanya satu yang menyajikan gambar berjalan.	Sebaiknya diberi tombol next dan back untuk memperjelas gambar yang ingin dilihat.



C. Komentar Dan saran

- Rev pada background tampilan layar dibuat satu frame saja
- Rev tombol pada simulasi kesimbangan, perbandingan, dan pusat perhatian

D. Kesimpulan

1. Layak digunakan tanpa revisi
- ② Layak digunakan dengan revisi sesuai item yang disarankan

Mohon memberi lingkaran pada nomer yang tersedia sesuai dengan kesimpulan bapak atau ibu.

Yogyakarta, 30 Juni 2012

Ahli Media



Dra. Prapti Karomah, M.Pd.

NIP. 19501120 197903 2 001

Universitas Negeri Yogyakarta



**SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN MEDIA
PEMBELAJARAN MENGGAMBAR BUSANA DENGAN MENGGUNAKAN
MACROMEDIA FLASH UNTUK SISWA KELAS X SMK**

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Dra. Prapti Karomah, M.Pd.

NIP : 19501120 197903 2 001

Menyatakan bahwa instrumen yang digunakan untuk Pengembangan Media Pembelajaran Menggambar Busana Dengan Menggunakan Macromedia Flash Untuk Siswa Kelas X SMK kompetensi keahlian Tata Busana yang dibuat oleh mahasiswa :

Nama : Diah Nurani Pratiwi

NIM : 09513247009

Telah (~~valid~~/~~belum valid~~)* untuk dapat dipergunakan dalam penelitian selanjutnya dengan catatan (bila perlu) sebagai berikut:

1.
2.
3.

Demikian surat keterangan ini agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 30 Juni..... 2012

Ahli Media



Dra. Prapti Karomah, M.Pd.

NIP. 19501120 197903 2 001

NB: *coret yang tidak perlu

Universitas Negeri Yogyakarta





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
Alamat: Kampus FT UNY Karangmalang, Yogyakarta

Hal : Permohonan Kesiediaan Uji Validasi

Kepada Yth : Afif Ghurub Bestari, S.Pd.
Di tempat

Dengan hormat,

Dalam rangka melakukan uji validasi media pembelajaran yang sedang dalam proses pengembangan yaitu berupa Media Pembelajaran Menggambar Busana dengan Macromedia Flash untuk kepentingan skripsi yang diperuntukkan bagi siswa SMK Kompetensi Keahlian Tata Busana sebagai bahan pembelajaran interaktif maka saya :

Nama : Diah Nurani pratiwi
NIM : 09513247009
Prodi : Pendidikan Teknik Busana
Dosen Pembimbing : Noor Fitrihana M.Eng

Dengan ini saya mohon kepada Bapak/Ibu untuk bersedia memberikan uji validasi terhadap produk yang sedang dikembangkan tersebut sebagai **ahli media / ahli materi** sehingga layak dan dapat diujikan pada sampel penelitian. Demikian permohonan ini saya sampaikan. Atas kerja sama, perhatian dan kesiediaan Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, Juni 2012

Dosen Pembimbing,

Pemohon

Noor Fitrihana, M.Eng
NIP. 19760920 200112 1 001

Diah Nurani Pratiwi
NIM. 09513247009

Universitas Negeri Yogyakarta





**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGAMBAR
BUSANA DENGAN MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH UNTUK
SISWA KELAS X SMK**

Mata Pelajaran : Menggambar Busana
Sasaran Program : Siswa Kompetensi Keahlian Tata Busana Kelas X
Peneliti : Diah Nurani Pratiwi
NIM : 09513247009
Ahli Materi : Afif Ghurub Bestari, S.Pd.
NIP : 19700523 200501 1 001
Tanggal :

Petunjuk :

Lembar evaluasi dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari ahli materi tentang kualitas media pembelajaran yang sedang dalam proses pengembangan yaitu berupa media pembelajaran menggambar busana dengan menggunakan macromedia flash. Hal-hal yang harus dievaluasi ini terdiri dari aspek pemrograman, tampilan dan kemudahan dalam penggunaan. Pendapat, kritik, saran penilaian dan komentar bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media menggambar busana ini.

Sehubungan dengan hal tersebut dimohon bapak/ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan dengan member tanda check list (✓) pada kolom 1,2,3,4, atau 5 yang tersedia. Rentang penilaian dari sangat kurang sampai dengan sangat bai. Sebagai berikut :

- 5 = Sangat Baik
- 4 = Baik
- 3 = Cukup Baik
- 2 = Kurang baik
- 1 = Sangat Kurang

Komentar dan saran mohon ditulis pada kolom yang disediakan. Apabila tempat yang tersedia tidak mencukupi mohon ditulis pada lembar lain yang telah disediakan.

A. Penilaian Produk





1. Aspek Pembelajaran

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian Materi dengan kompetensi yang termuat dalam kurikulum					√
2.	Kesesuaian materi yang disajikan dengan indicator yang terdapat pada kurikulum yang berlaku					√
3.	Kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan produk media pembelajaran				√	
4.	Urutan materi benar dan logis				√	
5.	Kejelasan target pengguna produk media pembelajaran					√
6.	Kejelasan uraian materi/ penjelasan				√	
7.	Kesesuaian contoh yang diberikan					√
8.	Kesesuaian latihan yang diberikan dengan materi				√	
9.	Kesesuaian umpan balik				√	
10.	Interaksi subjek belajar dengan media				√	
	Mean/ Rerata					
	Crite ria kelayakan produk					

2. Aspek Isi

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kebenaran subansi materi yang diberikan				√	
2.	Kebenaran dan kemudahan dalam penggunaan kalimat					√
3.	Kesesuai ejaan dengan EYD				√	
4.	Kesesuaian gambar dengan penjelasan teks atau audio				√	
5.	Ketepatan dalam pemberian contoh/ simulasi				√	
6.	Kebenaran respon/ kunci jawaban					√
7.	Kesesuaian test dengan kompetensi dasar dan indicator yang termuat pada kurikulum yang berlaku.					√
8.	Kesesuaian kunci jawaban dengan test					√
	Mean/ Rerata					
	Crite ria kelayakan produk					

3. Aspek Tampilan





No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Tampilan menu					√
2.	Konsistensi pada penggunaan tombol/button					√
3.	Pemilihan jenis (font) dan ukuran huruf teks				√	
4.	Komposisi warna				√	
5.	Penyajian gambar dan grafis					√
6.	Penyajian media (penayangan Komputer)				√	
7.	Penyajian music dan sound effect				√	
8.	Kemudahan dalam memahami bahasa					√
9.	Kemudahan dalam penggunaan					√
10.	Media memiliki daya tarik					√
	Mean/ Rerata					
	Crite ria kelayakan produk					

4. Aspek Karakter

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Dapat memberikan motivasi dan rasa ingin tahu yang tinggi					√
2.	Kemampuan melatih belajar mandiri					√
3.	Kemampuan merangsang berfikir kreatif					√
4.	Kemampuan merangsang berpikir kritis				√	
5.	Penerapan nilai peduli terhadap lingkungan				√	
6.	Penerapan nilai religius				√	
7.	Penerapan nilai percaya diri					√
	Mean/ Rerata					
	Crite ria kelayakan produk					

B. Temuan Kesalahan





No	Bagian Yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Simulasi tekstur	Pada simulasi tekstur untuk contoh bahan lebih baik tidak diberi nama.	Nama bahan dihapus, kemudian ditambah gambar contoh tekstur yang lainnya.
2.	Gambar	Penarikan gambar yang dilakukan dari samping akan merubah ukuran badan pada contoh gambar yang disajikan.	Penarikan gambar dari sudut akan membuat gambar besar dan tetap proporsional.
3.	Contoh prinsip	Contoh yang ada pada prinsip busana yaitu keserasian dalam tekstur gambar yang disajikan tidak sesuai.	Cari gambar lain yang lebih sesuai dengan keserasiandalam tekstur.
4.	Contoh prinsip	Contoh yang ada pada prinsip busana yaitu pertentangan gambar yang disajikan tidak sesuai.	Cari gambar lain yang lebih sesuai dengan prinsip pertentangan.

C. Komentari Dan saran



C. Komentor Dan saran

- Beri contoh lain pada simulasi tekstur
- Perhatikan dalam menarik gambar
- Ganti contoh prinsip yaitu pada keserasian dalam tekstur dan pertentangan

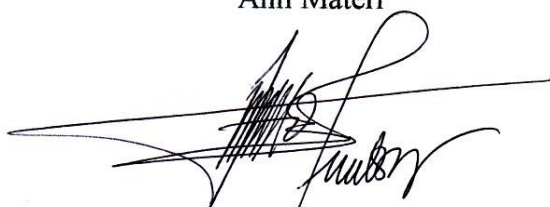
D. Kesimpulan

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai item yang disarankan

Mohon memberi lingkaran pada nomer yang tersedia sesuai dengan kesimpulan bapak atau ibu.

Yogyakarta, 30 Juni 2012

Ahli Materi



Afif Ghurub Bestari, S.Pd.

NIP. 19700523 200501 1 001

Universitas Negeri Yogyakarta



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK
JURUSAN TEKNIK Boga dan Industri
Alang-alang, Yogyakarta

**SURAT KETERANGAN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN
MENG GAMBAR BUSANA DENGAN MENGGUNAKAN MACROMEDIA
FLASH UNTUK SISWA KELAS X SMK**

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Afif Ghurub Bestari, S.Pd.

NIP : 19700523 200501 1 001

Menyatakan bahwa Media Pembelajaran Menggambar Busana Dengan Menggunakan Macromedia Flash Untuk Siswa Kelas X SMK kompetensi keahlian Tata Busana yang dibuat oleh mahasiswa :

Nama : Diah Nurani Pratiwi

NIM : 09513247009

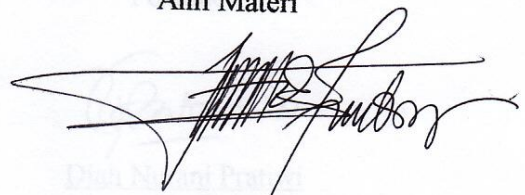
Telah (~~valid~~/~~belum valid~~)* untuk dapat dipergunakan dalam penelitian selanjutnya dengan catatan (bila perlu) sebagai berikut:

1.
2.
3.

Demikian surat keterangan ini agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 30 Juni 2012

Ahli Materi



Afif Ghurub Bestari, S.Pd.

NIP. 19700523 200501 1 001

NB: *coret yang tidak perlu

Universitas Negeri Yogyakarta





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
Alamat: Kampus FT UNY Karangmalang, Yogyakarta

Hal : Permohonan Kesiediaan Uji Validasi

Kepada Yth : Dra. Zahrotul Muna
Di tempat

Dengan hormat,

Dalam rangka melakukan uji validasi media pembelajaran yang sedang dalam proses pengembangan yaitu berupa Media Pembelajaran Menggambar Busana dengan Macromedia Flash untuk kepentingan skripsi yang diperuntukkan bagi siswa SMK Kompetensi Keahlian Tata Busana sebagai bahan pembelajaran interaktif maka saya :

Nama : Diah Nurani pratiwi
NIM : 09513247009
Prodi : Pendidikan Teknik Busana
Dosen Pembimbing : Noor Fitrihana M.Eng

Dengan ini saya mohon kepada Bapak/Ibu untuk bersedia memberikan uji validasi terhadap produk yang sedang dikembangkan tersebut sebagai **Guru SMK Tata Busana** sehingga layak dan dapat diujikan pada sampel penelitian. Demikian permohonan ini saya sampaikan. Atas kerja sama, perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, Juni 2012

Dosen Pembimbing,

Pemohon

Noor Fitrihana, M.Eng
NIP. 19760920 200112 1 001

Diah Nurani Pratiwi
NIM. 09513247009

Universitas Negeri Yogyakarta



LEMBAR EVALUASI UNTUK GURU SMK TATA BUSANA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGAMBAR
BUSANA DENGAN MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH UNTUK
SISWA KELAS X SMK

Mata Pelajaran : Menggambar Busana
Sasaran Program : Siswa Kompetensi Keahlian Tata Busana Kelas X
Peneliti : Diah Nurani Pratiwi
NIM : 09513247009
Guru SMK Busana : Dra. Zahrotul Muna
Tanggal : 17 Juli 2012

Petunjuk :

Lembar evaluasi dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari guru SMK Tata Busana tentang kualitas media pembelajaran yang sedang dalam proses pengembangan yaitu berupa media pembelajaran menggambar busana dengan menggunakan macromedia flash. Hal-hal yang harus dievaluasi ini terdiri dari aspek pemrograman, tampilan dan kemudahan dalam penggunaan. Pendapat, kritik, saran penilaian dan komentar bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media menggambar busana ini.

Sehubungan dengan hal tersebut dimohon bapak/ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan dengan member tanda check list (✓) pada kolom 1,2,3,4, atau 5 yang tersedia. Rentang penilaian dari sangat kurang sampai dengan sangat bai. Sebagai berikut :

- 5 = Sangat Baik
- 4 = Baik
- 3 = Cukup Baik
- 2 = Kurang baik
- 1 = Sangat Kurang

Komentar dan saran mohon ditulis pada kolom yang disediakan. Apabila tempat yang tersedia tidak mencukupi mohon ditulis pada lembar lain yang telah disediakan.





A. Penilaian Produk

1. Aspek Pemrograman

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Navigasi					√
2.	Konsistensi tombol/ button					√
3.	Kejelasan petunjuk penggunaan				√	
4.	Efisien penggunaan layar				√	
5.	Efisiensi penggunaan teks				√	
6.	Ketepatan respon terhadap respon siswa					√
	Mean/ Rerata					
	Kriteria Kelayakan produk					

2. Aspek Tampilan

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Komposisi warna					√
2.	Tampilan menu					√
3.	Pemilihan jenis (font) dan ukuran huruf teks				√	
4.	Penyajian gambar dan grafis				√	
5.	Penyajian media (penayangan pada layar baca komputer).					√
6.	Kualitas animasi					√
7.	Penyajian music dan sound effect				√	
8.	Kemudahan dalam memahami bahasa				√	
9.	Kualitas interaksi dari media pembelajaran secara subjek belajar dengan media					√
	Mean/ Rerata					
	Kriteria Kelayakan produk					





3. Aspek Pembelajaran

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang termuat dalam kurikulum yang berlaku				√	
2.	Kesesuaian materi yang disajikan dengan indikator yang terdapat pada kurikulum yang berlaku.				√	
3.	Kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan produk multimedia.				√	
4.	Urutan materi benar dan logis				√	
5.	Kejelasan target pengguna produk multimedia					√
6.	Kejelasan uraian materi/ penjelasan					√
7.	Kesesuaian jumlah contoh yang diberikan					√
8.	Kesesuaian jumlah latihan yang diberikan dengan materi				√	
9.	Interaksi subjek belajar dengan media					√
10.	Kesesuaian test dengan materi				√	
	Mean/ Rerata					
	Kriteria Kelayakan produk					

4. Aspek karakter

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Dapat memberikan motivasi dan rasa ingin tahu yang tinggi					√
2.	Kemampuan melatih belajar mandiri					√
3.	Kemampuan merangsang berpikir kreatif					√
4.	Kemampuan merangsang berpikir kritis				√	
5.	Penerapan nilai peduli terhadap lingkungan				√	
6.	Penerapan nilai religious			√		
7.	Penerapan nilai percaya diri				√	
	Mean/ Rerata					
	Kriteria Kelayakan produk					



C. Komentari Dan saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....


D. Kesimpulan

- ① Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai item yang disarankan

Mohon memberi lingkaran pada nomer yang tersedia sesuai dengan kesimpulan bapak atau ibu.

Semarang
~~Yogyakarta~~, 17 Juli 2012

Guru SMK Tata Busana


(Dra. Zahrotul Muna)

Universitas Negeri Yogyakarta





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
Alamat: Kampus FT UNY Karangmalang, Yogyakarta

Hal : Permohonan Kesiediaan Uji Validasi

Kepada Yth : Dra. Ratna Setyo Handayani
Di tempat

Dengan hormat,

Dalam rangka melakukan uji validasi media pembelajaran yang sedang dalam proses pengembangan yaitu berupa Media Pembelajaran Menggambar Busana dengan Macromedia Flash untuk kepentingan skripsi yang diperuntukkan bagi siswa SMK Kompetensi Keahlian Tata Busana sebagai bahan pembelajaran interaktif maka saya :

Nama : Diah Nurani pratiwi
NIM : 09513247009
Prodi : Pendidikan Teknik Busana
Dosen Pembimbing : Noor Fitrihana M.Eng

Dengan ini saya mohon kepada Bapak/Ibu untuk bersedia memberikan uji validasi terhadap produk yang sedang dikembangkan tersebut sebagai **Guru SMK Tata Busana** sehingga layak dan dapat diujikan pada sampel penelitian. Demikian permohonan ini saya sampaikan. Atas kerja sama, perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, Juni 2012

Dosen Pembimbing,

Pemohon

Noor Fitrihana, M.Eng
NIP. 19760920 200112 1 001

Diah Nurani Pratiwi
NIM. 09513247009

Universitas Negeri Yogyakarta



LEMBAR EVALUASI UNTUK GURU SMK TATA BUSANA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGAMBAR
BUSANA DENGAN MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH UNTUK
SISWA KELAS X SMK

Mata Pelajaran : Menggambar Busana
Sasaran Program : Siswa Kompetensi Keahlian Tata Busana Kelas X
Peneliti : Diah Nurani Pratiwi
NIM : 09513247009
Guru SMK Busana : Dra. Ratna Setyo Handayani
Tanggal : 17 Juli 2012

Petunjuk :

Lembar evaluasi dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari guru SMK Tata Busana tentang kualitas media pembelajaran yang sedang dalam proses pengembangan yaitu berupa media pembelajaran menggambar busana dengan menggunakan macromedia flash. Hal-hal yang harus dievaluasi ini terdiri dari aspek pemrograman, tampilan dan kemudahan dalam penggunaan. Pendapat, kritik, saran penilaian dan komentar bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media menggambar busana ini.

Sehubungan dengan hal tersebut dimohon bapak/ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan dengan member tanda check list (✓) pada kolom 1,2,3,4, atau 5 yang tersedia. Rentang penilaian dari sangat kurang sampai dengan sangat bai. Sebagai berikut :

- 5 = Sangat Baik
- 4 = Baik
- 3 = Cukup Baik
- 2 = Kurang baik
- 1 = Sangat Kurang

Komentar dan saran mohon ditulis pada kolom yang disediakan. Apabila tempat yang tersedia tidak mencukupi mohon ditulis pada lembar lain yang telah disediakan.





A. Penilaian Produk

1. Aspek Pemrograman

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Navigasi				√	
2.	Konsistensi tombol/ button					√
3.	Kejelasan petunjuk penggunaan				√	
4.	Efisien penggunaan layar				√	
5.	Efisiensi penggunaan teks				√	
6.	Ketepatan respon terhadap respon siswa					√
	Mean/ Rerata					
	Kriteria Kelayakan produk					

2. Aspek Tampilan

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Komposisi warna					√
2.	Tampilan menu					√
3.	Pemilihan jenis (font) dan ukuran huruf teks				√	
4.	Penyajian gambar dan grafis				√	
5.	Penyajian media (penayangan pada layar baca komputer).					√
6.	Kualitas animasi					√
7.	Penyajian music dan sound effect				√	
8.	Kemudahan dalam memahami bahasa				√	
9.	Kualitas interaksi dari media pembelajaran secara subjek belajar dengan media					√
	Mean/ Rerata					
	Kriteria Kelayakan produk					





3. Aspek Pembelajaran

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang termuat dalam kurikulum yang berlaku					√
2.	Kesesuaian materi yang disajikan dengan indikator yang terdapat pada kurikulum yang berlaku.					√
3.	Kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan produk multimedia.				√	
4.	Urutan materi benar dan logis				√	
5.	Kejelasan target pengguna produk multimedia					√
6.	Kejelasan uraian materi/ penjelasan					√
7.	Kesesuaian jumlah contoh yang diberikan					√
8.	Kesesuaian jumlah latihan yang diberikan dengan materi				√	
9.	Interaksi subjek belajar dengan media					√
10.	Kesesuaian test dengan materi				√	
	Mean/ Rerata					
	Kriteria Kelayakan produk					

4. Aspek karakter

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Dapat memberikan motivasi dan rasa ingin tahu yang tinggi				√	
2.	Kemampuan melatih belajar mandiri					√
3.	Kemampuan merangsang berpikir kreatif				√	
4.	Kemampuan merangsang berpikir kritis				√	
5.	Penerapan nilai peduli terhadap lingkungan				√	
6.	Penerapan nilai religious			√		
7.	Penerapan nilai percaya diri				√	
	Mean/ Rerata					
	Kriteria Kelayakan produk					



C. Komentari Dan saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

- ① Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai item yang disarankan

Mohon memberi lingkaran pada nomer yang tersedia sesuai dengan kesimpulan bapak atau ibu.

Semarang
Yogyakarta, 17 Juli 2012

Guru SMK Tata Busana



(Dra. Ratna Setyo H)

Universitas Negeri Yogyakarta





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
Alamat: Kampus FT UNY Karangmalang, Yogyakarta

Hal : Permohonan Kesiediaan Uji Validasi

Kepada Yth : Muhallor, S.Pd
Di tempat

Dengan hormat,

Dalam rangka melakukan uji validasi media pembelajaran yang sedang dalam proses pengembangan yaitu berupa Media Pembelajaran Menggambar Busana dengan Macromedia Flash untuk kepentingan skripsi yang diperuntukkan bagi siswa SMK Kompetensi Keahlian Tata Busana sebagai bahan pembelajaran interaktif maka saya :

Nama : Diah Nurani pratiwi
NIM : 09513247009
Prodi : Pendidikan Teknik Busana
Dosen Pembimbing : Noor Fitrihana M.Eng

Dengan ini saya mohon kepada Bapak/Ibu untuk bersedia memberikan uji validasi terhadap produk yang sedang dikembangkan tersebut sebagai **Guru SMK Tata Busana** sehingga layak dan dapat diujikan pada sampel penelitian. Demikian permohonan ini saya sampaikan. Atas kerja sama, perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, Juni 2012

Dosen Pembimbing,

Pemohon

Noor Fitrihana, M.Eng
NIP. 19760920 200112 1 001

Diah Nurani Pratiwi
NIM. 09513247009

Universitas Negeri Yogyakarta



LEMBAR EVALUASI UNTUK GURU SMK TATA BUSANA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGAMBAR
BUSANA DENGAN MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH UNTUK
SISWA KELAS X SMK

Mata Pelajaran : Menggambar Busana
Sasaran Program : Siswa Kompetensi Keahlian Tata Busana Kelas X
Peneliti : Diah Nurani Pratiwi
NIM : 09513247009
Guru SMK Busana : Muhdlor, S.Pd
Tanggal : 17 Juli 2012

Petunjuk :

Lembar evaluasi dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari guru SMK Tata Busana tentang kualitas media pembelajaran yang sedang dalam proses pengembangan yaitu berupa media pembelajaran menggambar busana dengan menggunakan macromedia flash. Hal-hal yang harus dievaluasi ini terdiri dari aspek pemrograman, tampilan dan kemudahan dalam penggunaan. Pendapat, kritik, saran penilaian dan komentar bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media menggambar busana ini.

Sehubungan dengan hal tersebut dimohon bapak/ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan dengan member tanda check list (✓) pada kolom 1,2,3,4, atau 5 yang tersedia. Rentang penilaian dari sangat kurang sampai dengan sangat bai. Sebagai berikut :

- 5 = Sangat Baik
- 4 = Baik
- 3 = Cukup Baik
- 2 = Kurang baik
- 1 = Sangat Kurang

Komentar dan saran mohon ditulis pada kolom yang disediakan. Apabila tempat yang tersedia tidak mencukupi mohon ditulis pada lembar lain yang telah disediakan.





A. Penilaian Produk

1. Aspek Pemrograman

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Navigasi				√	
2.	Konsistensi tombol/ button				√	
3.	Kejelasan petunjuk penggunaan			√		
4.	Efisien penggunaan layar				√	
5.	Efisiensi penggunaan teks				√	
6.	Ketepatan respon terhadap respon siswa					√
	Mean/ Rerata					
	Kriteria Kelayakan produk					

2. Aspek Tampilan

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Komposisi warna					√
2.	Tampilan menu				√	
3.	Pemilihan jenis (font) dan ukuran huruf teks				√	
4.	Penyajian gambar dan grafis			√		
5.	Penyajian media (penayangan pada layar baca komputer).				√	
6.	Kualitas animasi				√	
7.	Penyajian music dan sound effect			√		
8.	Kemudahan dalam memahami bahasa				√	
9.	Kualitas interaksi dari media pembelajaran secara subjek belajar dengan media					√
	Mean/ Rerata					
	Kriteria Kelayakan produk					





3. Aspek Pembelajaran

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang termuat dalam kurikulum yang berlaku				√	
2.	Kesesuaian materi yang disajikan dengan indikator yang terdapat pada kurikulum yang berlaku.					√
3.	Kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan produk multimedia.					√
4.	Urutan materi benar dan logis				√	
5.	Kejelasan target pengguna produk multimedia					√
6.	Kejelasan uraian materi/ penjelasan				√	
7.	Kesesuaian jumlah contoh yang diberikan					√
8.	Kesesuaian jumlah latihan yang diberikan dengan materi				√	
9.	Interaksi subjek belajar dengan media					√
10.	Kesesuaian test dengan materi				√	
	Mean/ Rerata					
	Kriteria Kelayakan produk					

4. Aspek karakter

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Dapat memberikan motivasi dan rasa ingin tahu yang tinggi				√	
2.	Kemampuan melatih belajar mandiri					√
3.	Kemampuan merangsang berpikir kreatif				√	
4.	Kemampuan merangsang berpikir kritis				√	
5.	Penerapan nilai peduli terhadap lingkungan				√	
6.	Penerapan nilai religious			√		
7.	Penerapan nilai percaya diri				√	
	Mean/ Rerata					
	Kriteria Kelayakan produk					



C. Komentar Dan saran

- Pencampuran warna merah dan kuning hasil kurang jelas
- Bedakan warna kuning dengan oranges


D. Kesimpulan

1. Layak digunakan tanpa revisi
- ② Layak digunakan dengan revisi sesuai item yang disarankan

Mohon memberi lingkaran pada nomer yang tersedia sesuai dengan kesimpulan bapak atau ibu.

Semarang
Yogyakarta, 17 Juli 2012

Guru SMK Tata Busana


(Muhdlor, S-Pd)

Universitas Negeri Yogyakarta



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
Alamat: Kampus FT UNY Karangmalang, Yogyakarta

Hal : Permohonan Kesiediaan Uji Validasi

Kepada Yth : Sekti Handayani S.Pd
Di tempat

Dengan hormat,

Dalam rangka melakukan uji validasi media pembelajaran yang sedang dalam proses pengembangan yaitu berupa Media Pembelajaran Menggambar Busana dengan Macromedia Flash untuk kepentingan skripsi yang diperuntukkan bagi siswa SMK Kompetensi Keahlian Tata Busana sebagai bahan pembelajaran interaktif maka saya :

Nama : Diah Nurani pratiwi
NIM : 09513247009
Prodi : Pendidikan Teknik Busana
Dosen Pembimbing : Noor Fitrihana M.Eng

Dengan ini saya mohon kepada Bapak/Ibu untuk bersedia memberikan uji validasi terhadap produk yang sedang dikembangkan tersebut sebagai **Guru SMK Tata Busana** sehingga layak dan dapat diujikan pada sampel penelitian. Demikian permohonan ini saya sampaikan. Atas kerja sama, perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, Juni 2012

Dosen Pembimbing,

Noor Fitrihana, M.Eng
NIP. 19760920 200112 1 001

Pemohon

Diah Nurani Pratiwi
NIM. 09513247009

Universitas Negeri Yogyakarta



LEMBAR EVALUASI UNTUK GURU SMK TATA BUSANA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGAMBAR
BUSANA DENGAN MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH UNTUK
SISWA KELAS X SMK

Mata Pelajaran : Menggambar Busana
Sasaran Program : Siswa Kompetensi Keahlian Tata Busana Kelas X
Peneliti : Diah Nurani Pratiwi
NIM : 09513247009
Guru SMK Busana : Yekti Handayani, S. Pd
Tanggal : 17 Juli 2012

Petunjuk :

Lembar evaluasi dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari guru SMK Tata Busana tentang kualitas media pembelajaran yang sedang dalam proses pengembangan yaitu berupa media pembelajaran menggambar busana dengan menggunakan macromedia flash. Hal-hal yang harus dievaluasi ini terdiri dari aspek pemrograman, tampilan dan kemudahan dalam penggunaan. Pendapat, kritik, saran penilaian dan komentar bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media menggambar busana ini.

Sehubungan dengan hal tersebut dimohon bapak/ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan dengan member tanda check list (✓) pada kolom 1,2,3,4, atau 5 yang tersedia. Rentang penilaian dari sangat kurang sampai dengan sangat bai. Sebagai berikut :

- 5 = Sangat Baik
- 4 = Baik
- 3 = Cukup Baik
- 2 = Kurang baik
- 1 = Sangat Kurang

Komentar dan saran mohon ditulis pada kolom yang disediakan. Apabila tempat yang tersedia tidak mencukupi mohon ditulis pada lembar lain yang telah disediakan.





A. Penilaian Produk

1. Aspek Pemrograman

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Navigasi					√
2.	Konsistensi tombol/ button					√
3.	Kejelasan petunjuk penggunaan					√
4.	Efisien penggunaan layar					√
5.	Efisiensi penggunaan teks				√	
6.	Ketepatan respon terhadap respon siswa				√	
	Mean/ Rerata					
	Kriteria Kelayakan produk					

2. Aspek Tampilan

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Komposisi warna				√	
2.	Tampilan menu					√
3.	Pemilihan jenis (font) dan ukuran huruf teks			√		
4.	Penyajian gambar dan grafis				√	
5.	Penyajian media (penayangan pada layar baca komputer).					√
6.	Kualitas animasi				√	
7.	Penyajian music dan sound effect			√		
8.	Kemudahan dalam memahami bahasa				√	
9.	Kualitas interaksi dari media pembelajaran secara subjek belajar dengan media				√	
	Mean/ Rerata					
	Kriteria Kelayakan produk					





3. Aspek Pembelajaran

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang termuat dalam kurikulum yang berlaku				√	
2.	Kesesuaian materi yang disajikan dengan indikator yang terdapat pada kurikulum yang berlaku.				√	
3.	Kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan produk multimedia.				√	
4.	Urutan materi benar dan logis				√	
5.	Kejelasan target pengguna produk multimedia					√
6.	Kejelasan uraian materi/ penjelasan				√	
7.	Kesesuaian jumlah contoh yang diberikan					√
8.	Kesesuaian jumlah latihan yang diberikan dengan materi				√	
9.	Interaksi subjek belajar dengan media				√	
10.	Kesesuaian test dengan materi				√	
	Mean/ Rerata					
	Kriteria Kelayakan produk					

4. Aspek karakter

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Dapat memberikan motivasi dan rasa ingin tahu yang tinggi					√
2.	Kemampuan melatih belajar mandiri					√
3.	Kemampuan merangsang berpikir kreatif					√
4.	Kemampuan merangsang berpikir kritis					√
5.	Penerapan nilai peduli terhadap lingkungan				√	
6.	Penerapan nilai religious			√		
7.	Penerapan nilai percaya diri				√	
	Mean/ Rerata					
	Kriteria Kelayakan produk					



C. Komentari Dan saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

- ① Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai item yang disarankan

Mohon memberi lingkaran pada nomer yang tersedia sesuai dengan kesimpulan bapak atau ibu.

Semarang
Yogyakarta, 17 Juli 2012

Guru SMK Tata Busana



(Sekti Handayani, S.Pd)

Universitas Negeri Yogyakarta





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
Alamat: Kampus FT UNY Karangmalang, Yogyakarta

Hal : Permohonan Kesiediaan Uji Validasi

Kepada Yth : Suswati, S.Pd.
Di tempat

Dengan hormat,

Dalam rangka melakukan uji validasi media pembelajaran yang sedang dalam proses pengembangan yaitu berupa Media Pembelajaran Menggambar Busana dengan Macromedia Flash untuk kepentingan skripsi yang diperuntukkan bagi siswa SMK Kompetensi Keahlian Tata Busana sebagai bahan pembelajaran interaktif maka saya :

Nama : Diah Nurani pratiwi
NIM : 09513247009
Prodi : Pendidikan Teknik Busana
Dosen Pembimbing : Noor Fitrihana M.Eng

Dengan ini saya mohon kepada Bapak/Ibu untuk bersedia memberikan uji validasi terhadap produk yang sedang dikembangkan tersebut sebagai **Guru SMK Tata Busana** sehingga layak dan dapat diujikan pada sampel penelitian. Demikian permohonan ini saya sampaikan. Atas kerja sama, perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, Juni 2012

Dosen Pembimbing,

Pemohon

Noor Fitrihana, M.Eng
NIP. 19760920 200112 1 001

Diah Nurani Pratiwi
NIM. 09513247009

Universitas Negeri Yogyakarta



LEMBAR EVALUASI UNTUK GURU SMK TATA BUSANA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGAMBAR
BUSANA DENGAN MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH UNTUK
SISWA KELAS X SMK

Mata Pelajaran : Menggambar Busana
Sasaran Program : Siswa Kompetensi Keahlian Tata Busana Kelas X
Peneliti : Diah Nurani Pratiwi
NIM : 09513247009
Guru SMK Busana : Suswati, S.Pd
Tanggal : 17 Juli 2012

Petunjuk :

Lembar evaluasi dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari guru SMK Tata Busana tentang kualitas media pembelajaran yang sedang dalam proses pengembangan yaitu berupa media pembelajaran menggambar busana dengan menggunakan macromedia flash. Hal-hal yang harus dievaluasi ini terdiri dari aspek pemrograman, tampilan dan kemudahan dalam penggunaan. Pendapat, kritik, saran penilaian dan komentar bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media menggambar busana ini.

Sehubungan dengan hal tersebut dimohon bapak/ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan dengan member tanda check list (✓) pada kolom 1,2,3,4, atau 5 yang tersedia. Rentang penilaian dari sangat kurang sampai dengan sangat bai. Sebagai berikut :

- 5 = Sangat Baik
- 4 = Baik
- 3 = Cukup Baik
- 2 = Kurang baik
- 1 = Sangat Kurang

Komentar dan saran mohon ditulis pada kolom yang disediakan. Apabila tempat yang tersedia tidak mencukupi mohon ditulis pada lembar lain yang telah disediakan.





A. Penilaian Produk

1. Aspek Pemrograman

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Navigasi					√
2.	Konsistensi tombol/ button					√
3.	Kejelasan petunjuk penggunaan				√	
4.	Efisien penggunaan layar				√	
5.	Efisiensi penggunaan teks				√	
6.	Ketepatan respon terhadap respon siswa					√
	Mean/ Rerata					
	Kriteria Kelayakan produk					

2. Aspek Tampilan

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Komposisi warna				√	
2.	Tampilan menu					√
3.	Pemilihan jenis (font) dan ukuran huruf teks				√	
4.	Penyajian gambar dan grafis					√
5.	Penyajian media (penayangan pada layar baca komputer).					√
6.	Kualitas animasi					√
7.	Penyajian music dan sound effect				√	
8.	Kemudahan dalam memahami bahasa				√	
9.	Kualitas interaksi dari media pembelajaran secara subjek belajar dengan media					√
	Mean/ Rerata					
	Kriteria Kelayakan produk					





3. Aspek Pembelajaran

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang termuat dalam kurikulum yang berlaku				√	
2.	Kesesuaian materi yang disajikan dengan indikator yang terdapat pada kurikulum yang berlaku.				√	
3.	Kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan produk multimedia.				√	
4.	Urutan materi benar dan logis				√	
5.	Kejelasan target pengguna produk multimedia					√
6.	Kejelasan uraian materi/ penjelasan					√
7.	Kesesuaian jumlah contoh yang diberikan					√
8.	Kesesuaian jumlah latihan yang diberikan dengan materi				√	
9.	Interaksi subjek belajar dengan media					√
10.	Kesesuaian test dengan materi				√	
	Mean/ Rerata					
	Kriteria Kelayakan produk					

4. Aspek karakter

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Dapat memberikan motivasi dan rasa ingin tahu yang tinggi					√
2.	Kemampuan melatih belajar mandiri					√
3.	Kemampuan merangsang berpikir kreatif				√	
4.	Kemampuan merangsang berpikir kritis					√
5.	Penerapan nilai peduli terhadap lingkungan				√	
6.	Penerapan nilai religious				√	
7.	Penerapan nilai percaya diri					√
	Mean/ Rerata					
	Kriteria Kelayakan produk					



C. Komentari Dan saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

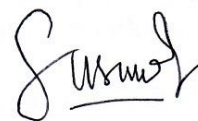
D. Kesimpulan

- ① Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai item yang disarankan

Mohon memberi lingkaran pada nomer yang tersedia sesuai dengan kesimpulan bapak atau ibu.

Semarang
Yogyakarta, 17 Juli 2012

Guru SMK Tata Busana



(Suswati, S.Pd)

Universitas Negeri Yogyakarta





LEMBAR ANGKET TANGGAPAN SISWA TENTANG PRODUK
MEDIA PEMBELAJARAN MENGGAMBAR BUSANA DENGAN
MENGUNAKAN MACROMEDIA FLASH UNTUK SISWA KELAS X
SMK

Mata Pelajaran : Menggambar Busana
Sasaran : Siswa Kompetensi Keahlian Tata Busana
Peneliti : Diah Nurani Pratiwi
NIM : 09513247009
Nama Siswa :
Kelas :

Pengantar :

Compact disc (CD) pembelajaran ini menyajikan materi menggambar busana tentang unsure-unsur dan prinsip-prinsip desain untuk siswa kompetensi keahlian Tata Busana. Sebelum program ini disebarluaskan kami memerlukan masukan dari anda sebagai peserta didik (calon pengguna) untuk perbaikan kualitas. Oleh karena itu sampaikanlah pendapat, saran dan kritik anda dengan jujur dan tanpa ragu-ragu. Atas kesediaan anda mengisi lembar angket ini kami ucapkan terima kasih.

Petunjuk :

1. Berilah tanda check list (√) pada kolom “skala” **1,2,3,4, atau 5** sesuai dengan pendapat anda. Rentang penilaian dari sangat kurang sampai dengan sangat setuju. Sebagai berikut: **5 = sangat setuju, 4 = setuju, 3 = cukup, 2 = kurang setuju, 1 = sangat kurang setuju.**
2. Apabila ada pendapat atau saran tuliskan pada lembar yang telah disediakan.

Demikian atas kerjasama, perhatian dan kesediaan anda dalam memberikan pendapat terhadap produk yang sedang dalam pengembangan ini saya ucapkan terima kasih.





A. Aspek Tampilan

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Petunjuk penggunaan program media pembelajaran sudah jelas.					
2.	Teks/ tulisan terbaca.					
3.	Tampilan gambar berkualitas (memiliki mutu yang baik).					
4.	Animasi dalam media pembelajaran baik.					
5.	Komposisi warna baik.					
6.	Suara dapat terdengar jelas.					
7.	Music memiliki daya dukung pada saat penggunaan media pembelajaran					
8.	Program dalam media pembelajaran mudah dioperasikan/ dijalankan					
9.	Program dalam media pembelajaran menarik					

B. Aspek Penyajian Materi

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Petunjuk belajar mudah diikuti					
2.	Kalimat dalam media pembelajaran mudah dipahami.					
3.	Penyajian materi dalam media pembelajaran mudah untuk dipahami					
4.	Materi bias diikuti secara runtut					
5.	Jumlah latihan dalam media pembelajaran telah sesuai dengan materi					
6.	Terdapat tanggapan pada evaluasi					
7.	Media pembelajaran tersebut bermanfaat dalam membantu belajar					





C. Aspek Karakter

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Dapat memberikan motivasi dan rasa ingin tahu yang tinggi					
2.	Dapat melatih belajar mandiri					
3.	Dapat merangsang berpikir kreatif					
4.	Dapat merangsang berpikir kritis					
5.	Dapat menerapkan nilai kepedulian terhadap lingkungan					
6.	Dapat menerapkan nilai religious					
7.	Dapat menerapkan nilai percaya diri					

D. Komentari Dan saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Semarang, 2012

Nama Siswa



PRESENSI SISWA KELAS X TATA BUSANA 1
SMK NEGERI 1 PRINGAPUS SEMARANG

No.	Nama	Kls	No. Induk	Jenis Kelamin	Ket.
1	Agustin Trisnaningtyas	X Bsn 1	2127	P	
2	Aryani Galuh Muninggar	X Bsn 1	2128	P	
3	Dea Nur Oktaviana	X Bsn 1	2129	P	
4	Destian Okta Priantari	X Bsn 1	2130	P	
5	Dewi ana Lestari	X Bsn 1	2131	P	
6	Diyah Safitri Puspitasari	X Bsn 1	2133	P	
7	Diyaningrum	X Bsn 1	2134	P	
8	Dyah Artikasari	X Bsn 1	2135	P	
9	Eka Septyawati	X Bsn 1	2136	P	
10	Ekayanti Sri Rahayu	X Bsn 1	2137	P	
11	Endah Winarsih	X Bsn 1	2138	P	
12	Endriyaningrum	X Bsn 1	2139	P	
13	Ferika astuti Damayanti	X Bsn 1	2140	P	
14	Fitri Anesari	X Bsn 1	2141	P	
15	Fitri Kusumawardani	X Bsn 1	2142	P	
16	Fitria Desi Rahmasari	X Bsn 1	2143	P	
17	Fitria Tri Handayani	X Bsn 1	2144	P	
18	Indra Kumala Sari	X Bsn 1	2145	P	
19	Laras Puji Astuti	X Bsn 1	2146	P	
20	Latifah Nurul Jannah	X Bsn 1	2147	P	
21	Lina Suwarni	X Bsn 1	2148	P	
22	Nining Fitriana	X Bsn 1	2149	P	
23	Nurjanah	X Bsn 1	2150	P	
24	Nurul Stylo Lestari	X Bsn 1	2151	P	
25	Partini	X Bsn 1	2152	P	
26	Reni Prihatin Utami	X Bsn 1	2153	P	
27	Restu Dwi Jiwi Astuti	X Bsn 1	2154	P	
28	Ridya Wahuni	X Bsn 1	2155	P	
29	Septiani	X Bsn 1	2156	P	
30	Sinta Prafitasari	X Bsn 1	2157	P	
31	Suprptiningrum	X Bsn 1	2158	P	
32	Tatag Tri Ningsih	X Bsn 1	2159	P	
33	Siti Anisah	X Bsn 1	2247	P	

A. Revisi Dari Ahli Media

1. Tampilan teks dibuat menjadi satu halaman



Tampilan Media Pembelajaran Sebelum Direvisi

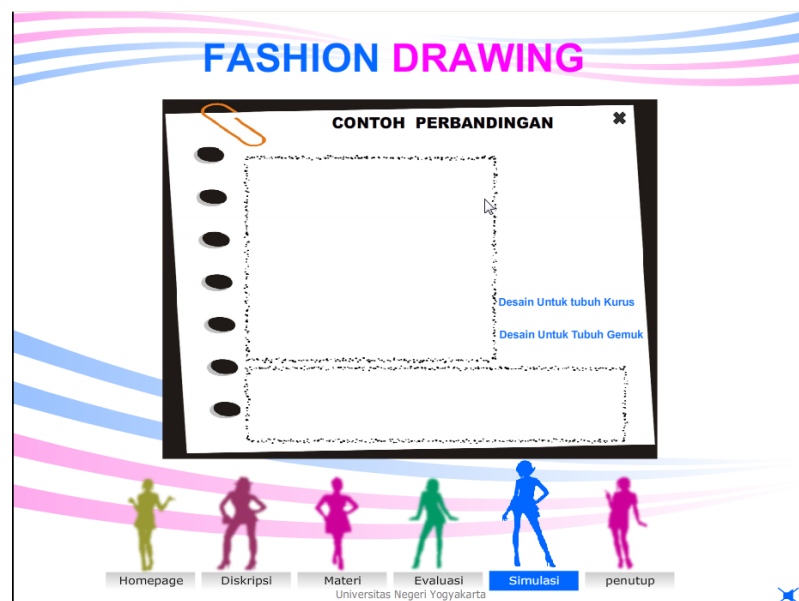


Tampilan Media Pembelajaran Sesudah Direvisi

2. Letak tombol pada contoh perbandingan



Letak Tombol Pada Contoh Perbandingan Sebelum Direvisi



Letak Tombol Pada Contoh Perbandingan Sesudah Direvisi

3. Letak tombol pada contoh keseimbangan



Letak Tombol Pada Contoh Keseimbangan Sebelum Direvisi



Letak Tombol Pada Contoh Keseimbangan Setelah Direvisi

4. Penambahan tombol next dan back pada contoh keseimbangan



Penambahan Tombol Next dan Back Pada Contoh Keseimbangan Sebelum Direvisi



Penambahan Tombol Next dan Back Pada Contoh Keseimbangan Sesudah Direvisi

5. Penambahan tombol next dan back pada contoh pusat perhatian



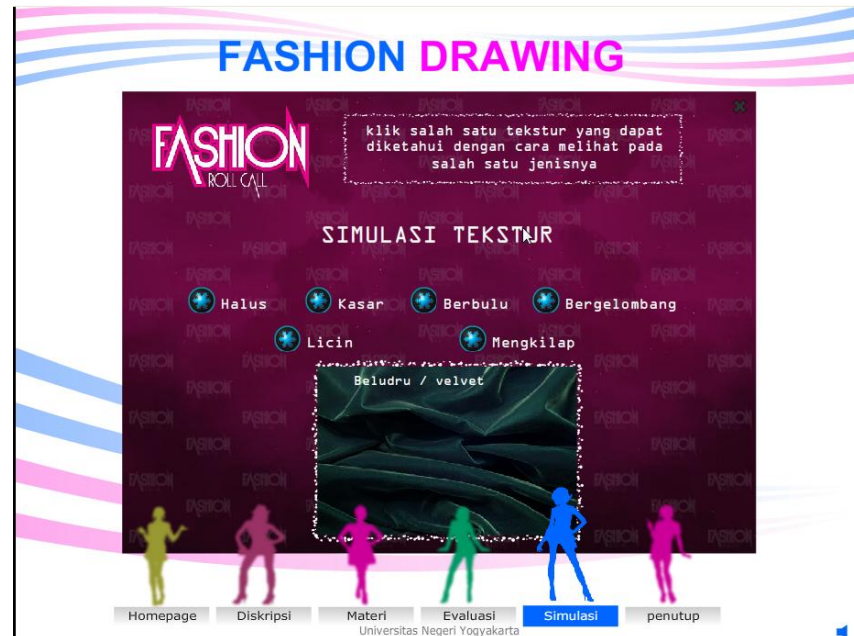
Penambahan Tombol Next dan Back Pada Contoh Pusat perhatian Sebelum Direvisi



Penambahan Tombol Next dan Back Pada Contoh Pusat perhatian Sesudah Direvisi

B. Revisi Dari Ahli Materi

1. Penambahan contoh bahan pada simulasi tekstur



Penambahan Contoh Bahan Pada Simulasi Tekstur Sebelum Direvisi



Penambahan Contoh Bahan Pada Simulasi Tekstur Sesudah Direvisi

2. Contoh busana pada keserasian dalam tekstur



Contoh Busana Pada Keserasian Dalam tekstur Sebelum direvisi



Contoh Busana Pada Keserasian Dalam tekstur Sesudah direvisi

3. Contoh busana dalam irama pertentangan



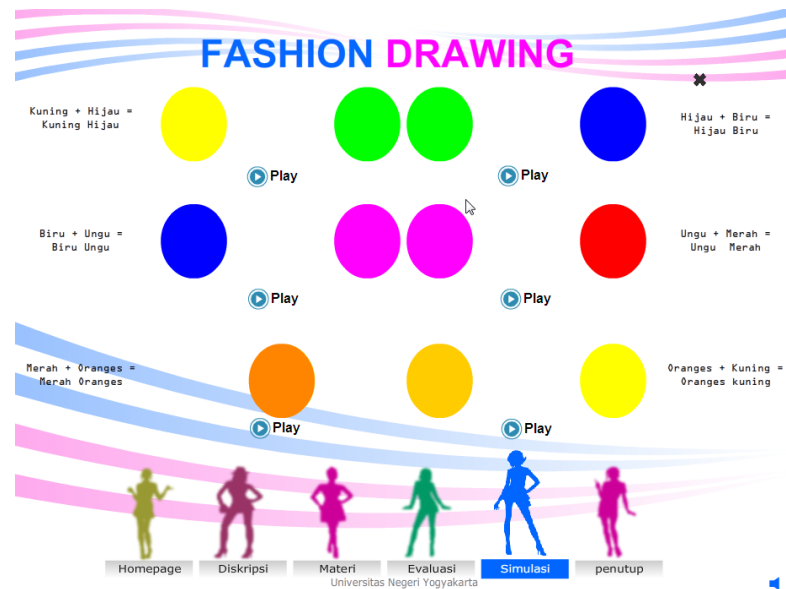
Contoh Busana Dalam Irama Pertentangan Sebelum Direvisi



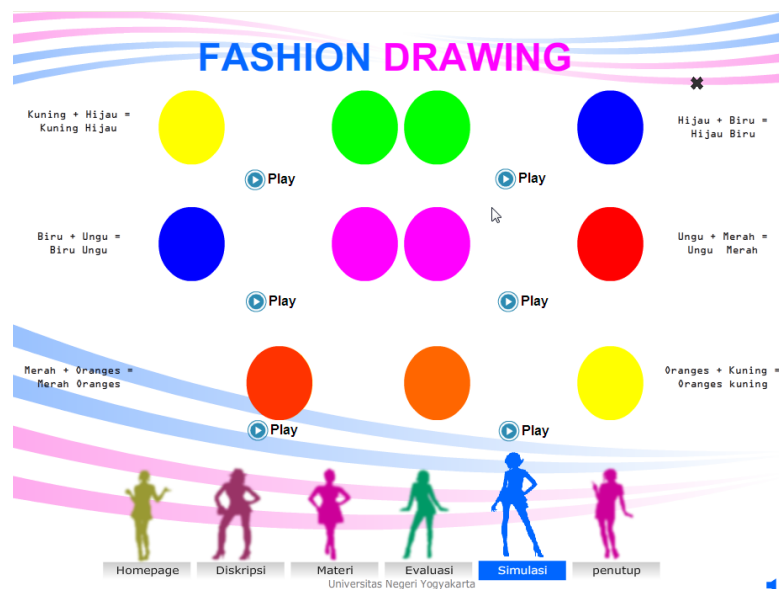
Contoh Busana Dalam Irama Pertentangan Sesudah Direvisi

C. Revisi Dari Guru SMK Tata Busana

1. Pembetulan warna tersier pada percampuran merah dan orange

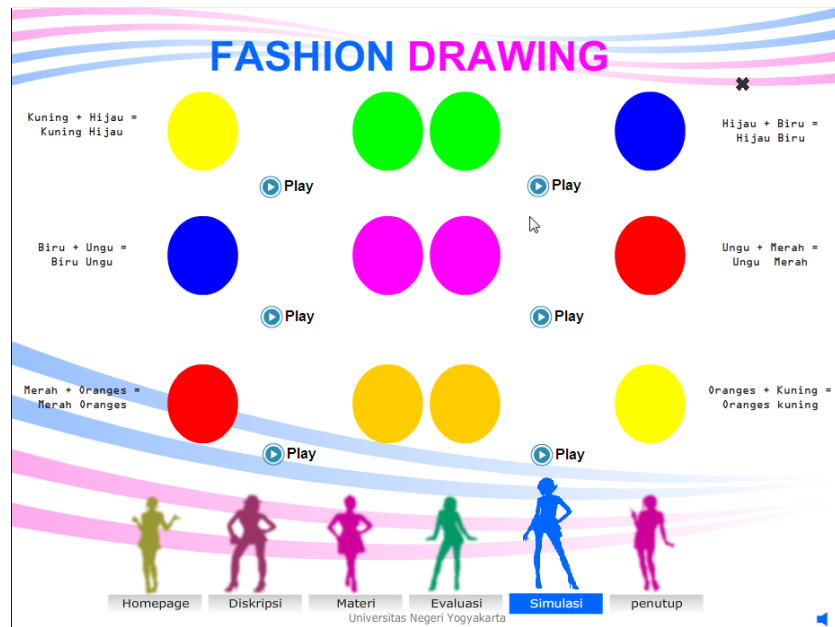


Pembetulan warna tersier pada percampuran merah dan orange Sebelum Direvisi

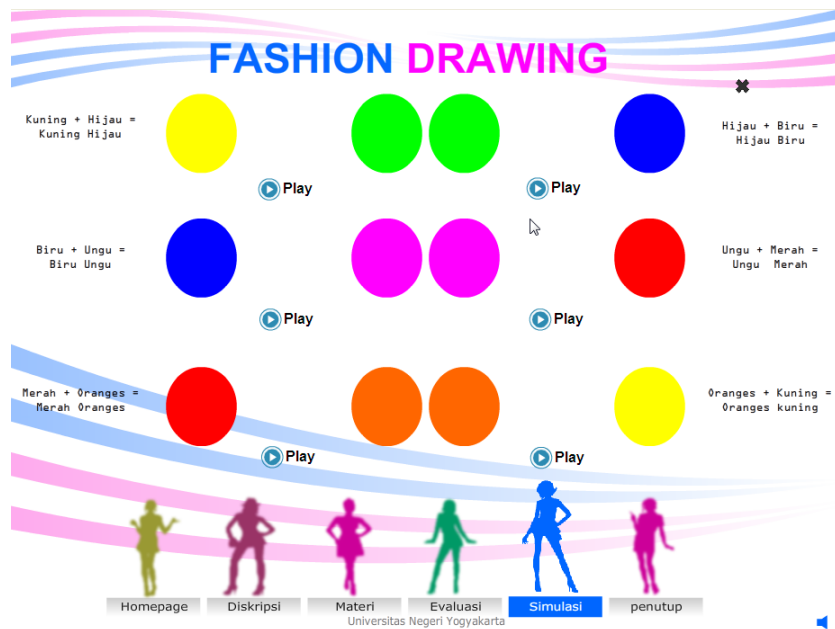


Pembetulan warna tersier pada percampuran merah dan orange Sesudah Direvisi

2. Perbedaan warna kuning dengan orange



Perbedaan warna kuning dengan orange Sebelum Direvisi



Perbedaan warna kuning dengan orange Sesudah Direvisi

SILABUS

Nama sekolah : SMK NEGERI 1 PRINGAPUS SEMARANG

Mata pelajaran : Menggambar busana (Fashion drawing)

Kelas / semester : X / 1

Standar Kompetensi : Menggambar busana

Kode Kompetensi : 39.BUS.C-m.FDR.04.A

Alokasi waktu : 120 jam @ 45 menit

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
1. Memahami bentuk bagian-bagian busana	Pengetahuan : - Mengidentifikasi tentang Unsur dan Prinsip desain - Mengidentifikasi tentang bentuk bagian-bagian busana Sikap : - Responsif dan teliti dalam menggambar bagian-bagian busana dengan menerapkan unsur dan prinsip desain	- Pengetahuan dasar-dasar menggambar meliputi : * Unsur dan prinsip desain * Bagian-bagian busana	- Guru menjelaskan tentang bentuk bagian-bagian busana	- Tes tulis - Kliping macam-macam bentuk bagian busana				Buku modul

2. Mendiskripsikan bentuk proporsi dan anatomi beberapa tipe tubuh manusia	<p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menggambar bentuk bagian-bagian busana <p>Pengetahuan :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengetahui tentang membuat proporsi tubuh manusia <p>Sikap :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cermat dan teliti dalam membuat proporsi tubuh manusia <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dapat membuat proporsi tubuh manusia 	- Ukuran proporsi tubuh manusia, bentuk tubuh manusia	- Siswa menggambar / membuat proporsi tubuh manusia sesuai dengan standar ukuran	- Hasil praktek menggambar proporsi tubuh manusia				Buku modul
3. Menerapkan teknik pembuatan desain busana	<p>Pengetahuan :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengetahui menggambar busana pada gambar proporsi <p>Sikap :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cermat dan teliti 	<p>- Dasar – dasar menggambar meliputi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unsur dan prinsip desain • Bagian-bagian busana 	<p>- Guru menjelaskan tentang unsur dan prinsip desain, bagian bagian busana</p> <p>- Membuat lingkaran warna</p> <p>-Membuat gradasi</p>	<p>- Tes tulis</p> <p>- Hasil praktek menggambar busana</p>				<p>Buku modul</p> <p>Majalah mode</p>

4. Penyelesaian pembuatan gambar	<p>Keterampilan :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menggambar / mengutip gambar busana <p>Pengetahuan :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengidentifikasi dasar-dasar teknik penyelesaian <p>Sikap :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cermat, teliti, dan rapih dalam penyelesaian gambar <p>Keterampilan :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyelesaikan gambar busana dengan pensil, spidol, drawing pen 	<ul style="list-style-type: none"> - Penyelesaian gambar meliputi : mengarsir dan pewarnaan. 	<p>warna</p> <ul style="list-style-type: none"> - Praktek menggambar busana pada proporsi tubuh manusia - Praktek penyelesaian gambar busana pada proporsi tubuh manusia dengan berbagai macam teknik (teknik basah, kering) 	<ul style="list-style-type: none"> - Hasil praktek penyelesaian gambar busana 				Buku modul
----------------------------------	---	---	--	--	--	--	--	------------

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SMK Negeri I Pringapus Semarang
Mata Pelajaran	: Menggambar Busana
Kelas/ Semester	: X (Sepuluh)
Pertemuan	: 1
Hari/ Tanggal	:
Alokasi Waktu	: 2 X 45 Menit
Standar Kompetensi	: Menggambar Busana
Kompetensi Dasar	: Memahami Bentuk Bagian Busana
Materi Ajar	: Unsur dan prinsip Desain
Indikator	: 1. Menjelaskan pengertian unsur dan prinsip desain 2. Menyebutkan macam-macam unsur dan prinsip desain 3. Mengidentifikasi contoh unsur dan prinsip desain

A. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menjelaskan pengertian unsur dan prinsip desain dengan benar
2. Siswa dapat menyebutkan macam-macam unsur dan prinsip desain dengan benar
3. Siswa dapat mengidentifikasi contoh unsure dan prinsip desain

B. Materi Pembelajaran

MATERI UNSUR DAN PRINSIP DESAIN

Untuk mengetahui suatu desain diperlukan bahan-bahan sesuai dengan desain yang akan dibuat. Bahan-bahan tersebut dinamakan unsur-unsur desain atau elemen-elemen desain. Agar desain yang dibuat menjadi indah dan sesuai dengan kegunaan, maka perlu cara penyusunan unsur-unsur tersebut. cara penyusunan ini dinamakan prinsip-prinsip atau azas-azas desain.

A. Unsur-Unsur Desain

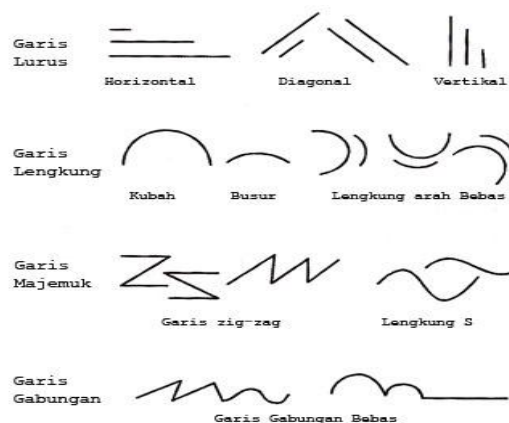
Seperti telah disebutkan, bahwa unsur-unsur desain adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan. Unsur tersebut selalu ada dalam setiap desain sejak zaman dahulu hingga kini, tetapi bentuk dan variasinya yang selalu berubah-ubah sesuai dengan hal-hal yang disukai oleh masyarakat. Hal tersebut dapat dilihat pada bidang busana, setiap tahun atau setiap musim, mode busana selalu berganti, sehingga muncullah trend mode dari tahun ke tahun. Adapun unsure desain yang perlu diketahui adalah sebagai berikut:

GARIS

Garis merupakan unsur yang tertua yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang. Dalam desain busana garis mempunyai fungsi sebagai berikut:

- * Membatasi bentuk strukturnya (siluet)
- * Membagi bentuk strukturnya menjadi bagian-bagian yang merupakan hiasan dan menentukan model, contoh: garis empire, garis princes, long torso, yoke (pas).
- * Memberi arah dan pergerakan.

Garis dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu garis lurus dan garis lengkung. Ditinjau dari watak suatu garis, garis lurus menggambarkan suatu ketegasan, kepastian, kekakuan dan ketegangan. sedangkan garis lengkung menggambarkan kelembutan. Dari kedua macam garis tersebut dapat dibuat berbagai variasi :



<http://www.mengekspresikanunsurdanprinsipdesain.pdf> (diakses tanggal 11/08/2011)

(Untuk simulasi garis lurus dan lengkung dapat diterapkan pada proporsi tubuh dan dapat dilihat pada Media Pembelajaran Menggambar Busana pada “SIMULASI GARIS”)

ARAH

Setiap garis mempunyai arah, yaitu: mendatar (horizontal), tegak lurus (vertikal), miring ke kiri dan miring ke kanan (diagonal). Masing-masing arah memberikan pengaruh yang berbeda terhadap si pengamat. Sifat-sifat arah garis adalah :

a. Garis tegak lurus memberikan kesan keluhuran, melangsingkan.

* Garis lurus mendatar (horizontal) memberi kesan perasaan tenang, melebarkan dan memendekkan objek.

* Garis lurus miring memberikan kesan lebih dinamis dan lincah

* Garis miring mengarah horizontal memberikan kesan menggemukkan

* Garis miring mengarah vertikal memberikan kesan melangsingkan

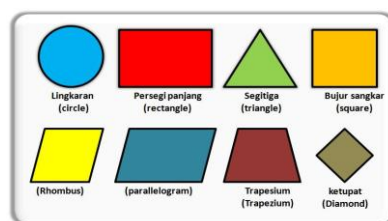
b. Garis lengkung mempunyai sifat memberi suasana riang, luwes, lembut, dan lebih feminin.

(Motif busana yang menerapkan arah dapat dilihat pada media pembelajaran “SIMULASI ARAH”)

BENTUK

Unsur bentuk ada dua macam, yaitu bentuk geometris dan bentuk alam.

* Bentuk Geometris Bentuk geometris adalah bentuk-bentuk yang dikenal dalam ilmu ukur, yang dibuat secara beraturan. Contoh bentuk geometris yaitu : segitiga, kerucut, segiempat, trapesium, lingkaran, silinder.



<http://www.mengexpresikanunsurdanprinsipdesain.pdf> (diakses tanggal 11/08/2011)

- * Bentuk Alam adalah bentuk-bentuk yang dikenal ada di alam semesta. Contoh bentuk organis yaitu manusia, hewan dan tumbuh-tumbuhan



<http://www.mengekspresikanunsurdanprinsipdesain.pdf> (diakses tanggal 11/08/2011)

(Motif busana yang menerapkan unsur bentuk dapat dilihat pada media pembelajaran “SIMULASI BENTUK”)

UKURAN

Garis, bentuk dan ruang antara lain sering kali berbeda ukuran. Ukuran mempengaruhi suatu desain. Kita harus mengatur ukuran unsur-unsur dengan baik agar desain memperlihatkan keseimbangan. Misalnya: orang yang terlalu besar janganlah memasang kancing yang terlalu kecil pada pakaiannya. Hal tersebut tidak seimbang. Atau, anak kecil memakai ukuran topi yang terlalu besar. Tampil menarik merupakan keinginan setiap orang, namun terkadang banyak orang yang merasa kesulitan dalam memilih pakaian yang sesuai dengan tubuh. Berikut adalah beberapa cara memilih pakaian sesuai dengan ukuran tubuh :

1. Type Tinggi Kurus

- * Kenakan pakaian yang berbahan tebal
- * Kenakan pakaian berwarna cerah
- * Pilihlah celana yang agak lebar
- * Gunakan warna panas untuk memberi kesan gemuk

2. Type Tinggi Gemuk

- * Kenakan pakaian yang berbahan ringan
- * Pilihlah pakaian yang berwarna gelap

- * Jangan menggunakan jeans yang terlalu ketat ataupun terlalu lebar
- * Gunakan warna dingin (biru tua, hijau tua) untuk memberi kesan kurus

3. Type Bertubuh Pendek

- * Kenakan pakaian dengan motif garis vertikal
- * Kenakan baju atau kemeja lengan panjang yang tidak terlalu longgar
- * Kenakan celana panjang yang ukurannya pas dengan tubuh anda, tidak terlalu menggantung ataupun terlalu panjang

(Tipe-tipe tubuh dapat dilihat pada media pembelajaran “SIMULASI UKURAN”)

TEKSTUR

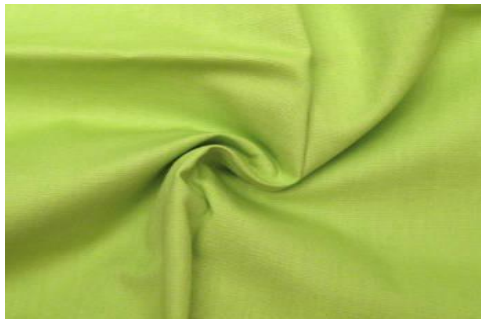
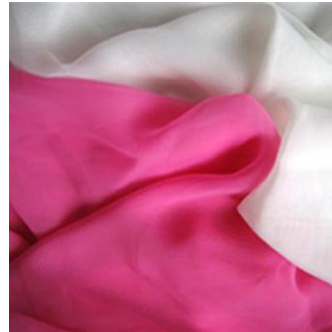
Tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Sifat-sifat tersebut antara lain: kasar, lembut, kasar, halus, tebal, tipis, dan tembus terang (transparan).

Bahan sama halnya dengan garis dan warna, dapat mempengaruhi ukuran dan bentuk. Bahan yang berkilau lebih banyak memantulkan cahaya, sehingga membuat sipemakai kelihatan lebih gemuk, sebaliknya bahan yang teksturnya kusam mengurangi suatu obyek.

Bahan polos lebih melangsingkan daripada bahan bercorak. Corak garis dapat memberi efek pada ukuran. Bahan bercorak bunga besar memberi pengaruh lebih gemuk terhadap si pemakai, sebaiknya bahan bercorak kecil juga kurang sesuai untuk orang gemuk. Oleh karena itu untuk yang berbadan gemuk pilihlah corak dengan ukuran sedang. Tekstur dapat mempengaruhi penampilan suatu benda, baik secara visual (berdasarkan penglihatan) maupun secara sensasional (berdasarkan kesan terhadap perasaan).

Contoh Tekstur Bahan:

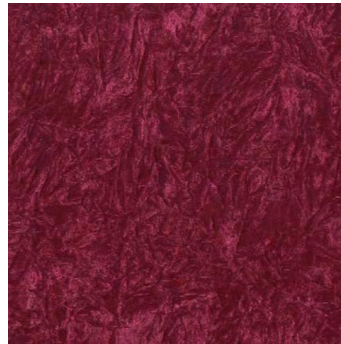
1. Halus



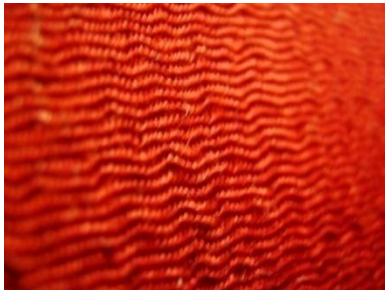
2. Kasar



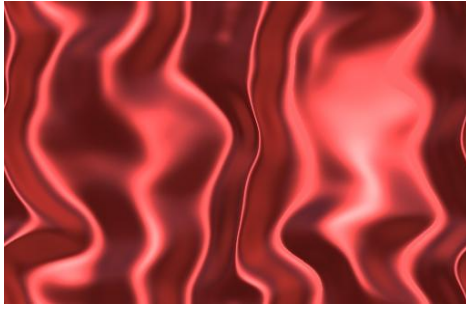
3. Berbulu



4. Bergelombang / songket



5. Licin / sutera



6. Mengkilap/ satin



<http://www.fabric.com> (diakses tanggal 01/08/2012)

(gambar tekstur dapat dilihat pada media pembelajaran “SIMULASI TEKSTUR”)

NILAI GELAP TERANG

Nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna yang mengandung hitam atau putih. Sembilan tingkatan warna yang disusun oleh Albert Munsell bertangga dari sifat gelap ke sifat yang terang. Untuk sifat gelap digunakan warna hitam dan untuk sifat terang digunakan warna putih. Di antara hitam dan putih terdapat tujuh tingkatan abu-abu, tingkatan kelima abu-abu netral. Untuk warna-warna lain tingkatan ke lima adalah warna asli.

Dengan menyusun kombinasi dari berbagai tingkatan abu-abu itu dapat ditentukan suasana atau sifat dari suatu karya, misalnya sifat suram, gembira dan lemah lembut. Nilai gelap terang suatu warna mempunyai pengaruh tertentu pada suatu desain. Berikut ini adalah contoh nilai gelap terang dari salah satu warna, setiap warna dapat dibuat sembilan tingkatan bertangga dari yang tergelap sampai yang paling terang. Lihat Gambar dibawah ini:



<http://www.mengexpresikanunsurdanprinsipdesain.pdf> (diakses tanggal 11/08/2011)

(gambar diatas juga dapat dilihat pada media pembelajaran “SIMULASI NILAI GELAP TERANG”)

WARNA

Warna adalah sumber keduniawian dan dapat memberikan rasa keindahan. Warna merupakan salah satu unsur rupa yang paling mudah ditangkap mata, Dalam bidang seni, warna memegang peranan penting karena warna membuat sesuatu kelihatan lebih indah. Jumlah macam yang dikenal tidak terhitung banyaknya, terlebih warna buatan. Seseorang menggunakan warna untuk berbagai macam keperluan, misalnya untuk pemilihan warna busana, desain interior rumah, perabotan, dan masih banyak lagi.

Warna memiliki daya tarik tersendiri, meskipun busana telah memiliki garis desain yang baik tetapi pemilihan warnanya tidak tepat, maka akan tampak tidak serasi. Pemilihan kombinasi warna yang tepat akan memberikan kesan yang menarik. Berbicara masalah warna, ada beberapa hal yang perlu diketahui yang berhubungan dengan warna, antara lain :

1. WARNA PRIMER warna primer terdiri dari warna merah, kuning dan biru yang belum mengalami percampuran.

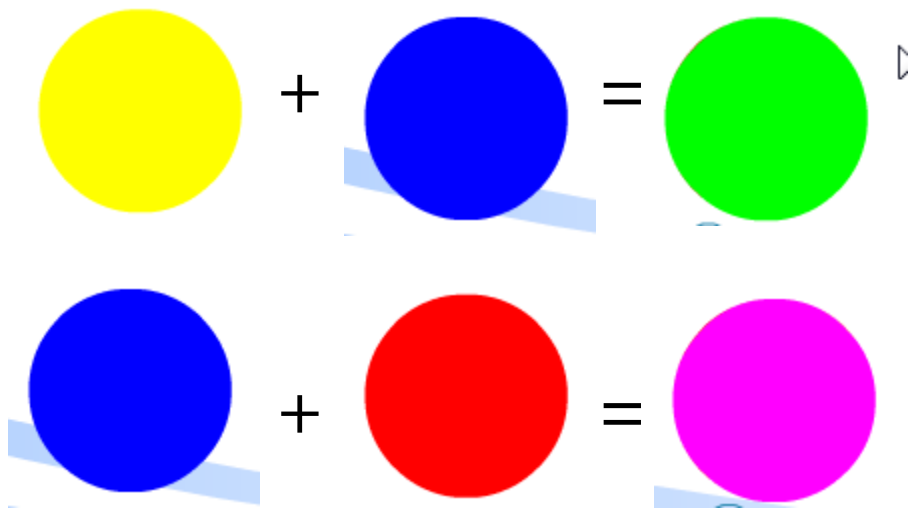


<http://www.mengexpresikanunsurdanprinsipdesain.pdf> (diakses tanggal 11/08/2011)

2. WARNA SEKUNDER Bila dua warna primer dicampur dengan jumlah yang sama, misalnya: biru dengan kuning menjadi hijau, merah dengan kuning menjadi jingga, merah dengan biru menjadi ungu.

Seperti contoh berikut:





Sumber: Media Pembelajaran Menggambar Busana

(Untuk Pencampuran warna dapat dilihat pada media pembelajaran “SIMULASI WARNA SEKUNDER”)

3. WARNA PENGHUBUNG / TERSIER Bila dua warna sekunder dicampur dalam jumlah yang sama. Misalnya:

- * Kuning + Hijau = Kuning Hijau
- * Biru + Ungu = Biru Ungu
- * Merah + Oranges = Merah Oranges
- * Hijau + Biru = Hijau Biru
- * Ungu + Merah = Ungu Merah
- * Oranges + Kuning = Oranges kuning

(Untuk Pencampuran warna dapat dilihat pada media pembelajaran “SIMULASI WARNA TERSIER”)

4. WARNA ASLI Warna primer dan warna sekunder yang belum dicampur warna hitam atau putih.

5, WARNA PANAS DAN WARNA DINGIN Yang termasuk warna panas adalah: merah, merah jingga, kuning jingga dan kuning. Sedangkan Warna dingin meliputi warna hijau, biru hijau, biru, biru ungu, dan ungu.

7. KOMBINASI WARNA

- * Kombinasi warna analogus yaitu perpaduan dua warna yang letaknya berdekatan di dalam lingkaran warna. Contoh: kuning dengan hijau, biru dengan biru ungu, merah dengan merah jingga, dll.

- * Kombinasi warna monocromatis yaitu perpaduan dari satu warna tetapi berbeda tingkatannya. Misalnya: biru tua dengan biru muda, merah tua dengan merah muda.

- * Kombinasi warna komplemen (pelengkap) terdiri dari dua warna yang letaknya berseberangan dengan lingkaran warna. Contoh: biru dengan jingga, ungu dengan kuning, hijau dengan merah.

- * Kombinasi warna segitiga, terdiri dari tiga warna yang jaraknya sama di dalam lingkaran warna. Contoh: merah, biru, kuning.

B. Prinsip-Prinsip Desain

Prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek-efek tertentu. Adapun prinsip desain yang perlu diketahui adalah sebagai berikut:

KESERASIAN

Kesatuan melalui pemilihan dan susunan obyek dan ide-ide. Dengan ide akan dihasilkan desain busana yang baik atau menarik.

Suatu desain dikatakan menarik apabila, perbandingannya baik, keseimbangan baik, mempunyai sesuatu yang menarik perhatian, dan mempunyai irama yang tepat. Keselarasan adalah kesatuan diantara macam-macam unsur desain walaupun berbeda tetapi membuat tiap-tiap bagian itu kelihatan bersatu.

*** Selaras Dalam Garis dan Bentuk**

Keselarasan garis dan bentuk pada busana misalnya:

keselarasan dalam bentuk dan hiasannya misalnya dengan mengikuti garis leher, garis lengan atau garis kelim.



<http://www.birukijang.blogspot.com/> (diakses tanggal 28/06/2012)

* Keserasian Dalam Tekstur

Tekstur yang kasar tidak dapat dikombinasikan dengan tekstur yang halus. Tekstur dalam model juga harus serasi.



<http://www.bajuforsale.com/baju-pesta-muslim/> (diakses tanggal 23/07/2012)

* Keserasian Dalam Warna

Hendaknya jangan dipakai terlalu banyak warna sekaligus agar tidak terlalu ramai.



<http://www.bajumuslim.asia> (diakses tanggal 02/03/2012)

(Contoh busana yang menerapkan prinsip keserasian dapat dilihat pada media pembelajaran “CONTOH KESERASIAN”)

PERBANDINGAN

Perbandingan dalam busana digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil, dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lain yaitu pakaian dengan sipemakainya. Pakaian yang terlalu longgar atau terlalu sempit pada badan adalah kurang sesuai dalam berbusana terlihat kurang menyenangkan. Misalnya wanita yang berbadan besar tidak serasi kalau mengenakan topi kecil, atau mengenakan pakaian yang penyelesaiannya kancing-kancing kecil, atau membawa tas kecil.

Hal tersebut membuat dirinya kelihatan lebih besar. Corak atau bunga-bunga besar, kelengkapan busana yang lebih besar, juga kurang pantas bagi orang-orang yang berbadan besar.

Sebaliknya wanita yang berbadan kecil sebaiknya menghindari pemilihan desain ukuran besar. Ia akan kelihatan kurang sesuai dan akan terlihat bertambah kecil. Berikut contoh desain untuk wanita bertubuh gemuk dan bertubuh kurus:

Desain untuk tubuh gemuk:



<http://www.us.images.detik.com/content/plusmodel.jpg> (diakses tanggal 24/06/2012)

Gambar diatas adalah contoh desain busana untuk orang yang memiliki tubuh gemuk. Sebaiknya menggunakan warna dingin, putih maupun abu-abu, dapat menggunakan motif garis memanjang, menggunakan aksesoris seperti ikat pinggang atau tas yang sesuai dengan ukuran untuk menyeimbangkan dengan bentuk badan

Desain untuk tubuh kurus:



<http://www.etnikshop.net/tip-memilih-pakaian-untuk-yang-bertubuh-kurus/> (diakses tanggal 24/06/2012)

Gambar diatas adalah contoh desain busana untuk orang yang memiliki tubuh kurus. Sebaiknya menggunakan warna panas, dapat menggunakan garis hias empire, jika menggunakan aksesoris seperti ikat pinggang atau tas pilih yang agak besar untuk menyeimbangkan bentuk badan.

(Contoh desain untuk tubuh gemuk dan kurus yang menerapkan prinsip perbandingan dapat dilihat pada media pembelajaran “CONTOH PERBANDINGAN”)

KESEIMBANGAN

Asas ini digunakan untuk memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan. Pengaruh ketenangan ini dapat dicapai dengan mengelompokkan bentuk dan warna yang dapat menimbulkan perhatian sama pada bagian kiri dan kanan dari pusat. Salah satu cara untuk memperoleh keseimbangan jikalau terdapat bagian-bagian yang sama pada kedua sisinya.

Ada dua cara untuk memperoleh keseimbangan yaitu: keseimbangan simetris dan asimetris.

1. Keseimbangan Simetris

Keseimbangan simetris, jika unsur bagian kiri dan kanan suatu desain adalah sama jaraknya dari pusat. Pada desain busana misalnya jika bagian-bagian busana seperti kerah, saku, garis hias, atau hiasan lain pada bagian kiri dan kanan sama jaraknya dari pusat.



<http://www.studentmagz.com/2011/06/tips-memilih-model-baju-pesta-malam.html>

(diakses tanggal 24/06/2012)

Keseimbangan Asimetris

Keseimbangan asimetris terdapat jika unsur-unsur bagian kiri dan kanan suatu desain jaraknya dari garis tengah atau pusat tidak sama, melainkan diimbangi oleh salah satu unsur yang lain.



<http://www.tabloidnova.com/Nova/Busana/Busana-Pesta/Tipis-dan-Romantis> (diakses tanggal 24/06/2012)

(Contoh-contoh busana yang menerapkan prinsip keseimbangan dapat dilihat pada media pembelajaran “CONTOH KESEIMBANGAN”)

IRAMA

Irama dalam desain sebagai bentuk pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian kebagian lain. Pergerakan yang berirama dapat diadakan dengan cara pengulangan sesuatu secara teratur atau berselingan sehingga tidak membosankan. Ada empat macam cara untuk menghasilkan irama dalam desain busana yaitu:

1. Pengulangan

Suatu cara untuk menghasilkan irama adalah pengulangan garis. Irama yang dihasilkan dengan pengulangan garis antara lain pengulangan garis lipit, renda-rendadan kancing yang membentuk jalur. Selain pengulangan garis dapat juga dicapai pengulangan warna atau bentuk. Irama yang dicapai melalui pengulangan warna pada busana terdapat apabila warna bahan pakaian diulang pada warna sepatu, tas, brooch, anting-anting, dan lain-lain.



<http://www.dyuci.blogspot.com/> (diakses tanggal 24/06/2012)

2. Radiasi

Garis pada pakaian yang memancar dari pusat perhatian menghasilkan irama yang disebut radiasi. Garis-garis radiasi pada busana terdapat pada kerut-kerut yang memancar dari garis lengkung. Garis yang memancar dari pusat ini berupa kerut-kerut yang terdapat pada garis leher, garis pas (yoke), pada saku dan lain-lain.



<http://www.images.detik.com/content/seba2.jpg> (diakses tanggal 07/03/2012)

3. Peralihan Ukuran

Pengulangan dari ukuran besar ke ukuran kecil atau sebaliknya akan menghasilkan irama yang disebut peralihan ukuran dan gradation. Peralihan ukuran pada busana dapat juga diperlihatkan dengan pemakaian renda yang bervariasi lebarnya. Misalnya pemakaian renda pada garis leher, garis lengan, dan garis rok (kelim) yang bervariasi lebarnya.



<http://www.Prom-Dresses-BW10804.jpg> (diakses tanggal 07/03/2012)

4. Pertentangan

Pertemuan antara garis tegak lurus dan garis mendatar pada lipit-lipit atau garis hias adalah contoh pertentangan atau kontras. Kain berkotak-kotak atau lipit-lipit juga merupakan contoh pertentangan atau memadukan berbagai macam warna juga merupakan pertentangan warna.



http://www.pinkpeonyshop.com/shop/product_info.php/products_id/8379

(diakses

tanggal 01/08/2012)

(Contoh-contoh busana yang menerapkan prinsip irama dapat dilihat pada media pembelajaran “CONTOH IRAMA”)

PUSAT PERHATIAN

Desain busana harus mempunyai satu bagian yang lebih menarik dari bagian-bagian yang lainnya, dan ini disebut pusat perhatian. Pusat perhatian pada busana dapat berupa kerah yang indah, ikat pinggang, lipit pantas, kerutan, bros, syal, warna dan lain-lain. Pusat perhatian ini hendaknya ditempatkan pada suatu yang baik dari sipemakai.

Misalnya hiasan pada bagian bawah rok untuk memperlihatkan bentuk kaki yang indah. Contoh lain ikat pinggang yang menyolok memberi tekanan pada pinggang yang

ramping, dan menghilangkan perhatian pada panggul yang besar. Dengan kata lain, desain busana memerlukan suatu garis yang lebih menonjol yang langsung dapat membawa mata menuju tempat yang menarik perhatian. Segala sesuatu yang tidak diinginkan hendaknya dibuat kurang menarik perhatian atau disembunyikan. Contoh Busana Dengan Pusat Perhatian:



<http://verafhvictory.blogspot.com/2012/04/beberapa-kostum-lady-gaga-paling-normal.html> (diakses tanggal 23/07/2012)

(Contoh-contoh busana yang menerapkan prinsip pusat perhatian dapat dilihat pada media pembelajaran “CONTOH PUSAT PERHATIAN”)

C. Metode Pembelajaran

1. Pemutaran Media Pembelajaran
2. Ceramah dan Pendampingan
3. Penilaian

D. Langkah-Langkah Kegiatan

No.	Uraian Kegiatan	Waktu	Metode
1.	<p>Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none">1. Guru mengajak siswa untuk melakukan pembelajaran menggambar busana dengan menggunakan media pembelajaran. Dengan terlebih dahulu berdoa sesuai agama dan keyakinan masing-masing (Nilai yang ditanamkan: religious)2. Guru mempersilahkan siswa untuk menjalankan computer dan membaca petunjuk penggunaan media pembelajaran. Guru sebagai fasilitator tetap memberikan pengarahan pengoperasian media pembelajaran dan mendampingi siswa. (Nilai yang ditanamkan: mandiri)	20 menit	Pendampingan
2.	<p>Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none">1. Siswa belajar menggunakan media pembelajaran menggambar busana dengan materi unsur dan prinsip desain (Nilai yang ditanamkan mandiri)2. Siswa mempelajari materi sesuai pilihan masing-masing dan diharapkan semua materi dapat dipelajari (Nilai yang ditanamkan: rasa ingin tahu)3. Siswa dapat mengerjakan evaluasi (Nilai yang ditanamkan: percaya diri)	60 menit	Pengoperasian Media Pembelajaran

	4. Selama pembelajaran berlangsung, guru mengadakan pendampingan dan memberikan petunjuk seperlunya bila ada pertanyaan dari siswa (untuk melihat minat, sikap dan motivasi siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan)		
3.	<p>Penutup</p> <p>a. Guru memberikan ijin kepada siswa untuk mengcopy media pembelajaran untuk bahan belajar secara mandiri (Nilai yang ditanamkan: Mandiri)</p> <p>b. Menutup pembelajaran dengan doa (Nilai yang ditanamkan: religious).</p>	10 menit	

E. Alat dan Sumber Belajar

Alat / Bahan :

Komputer dan LCD (Lab. Komputer SMK N 1 Pringapus Semarang)

Sumber Belajar :

Media Pembelajaran Menggambar Busana

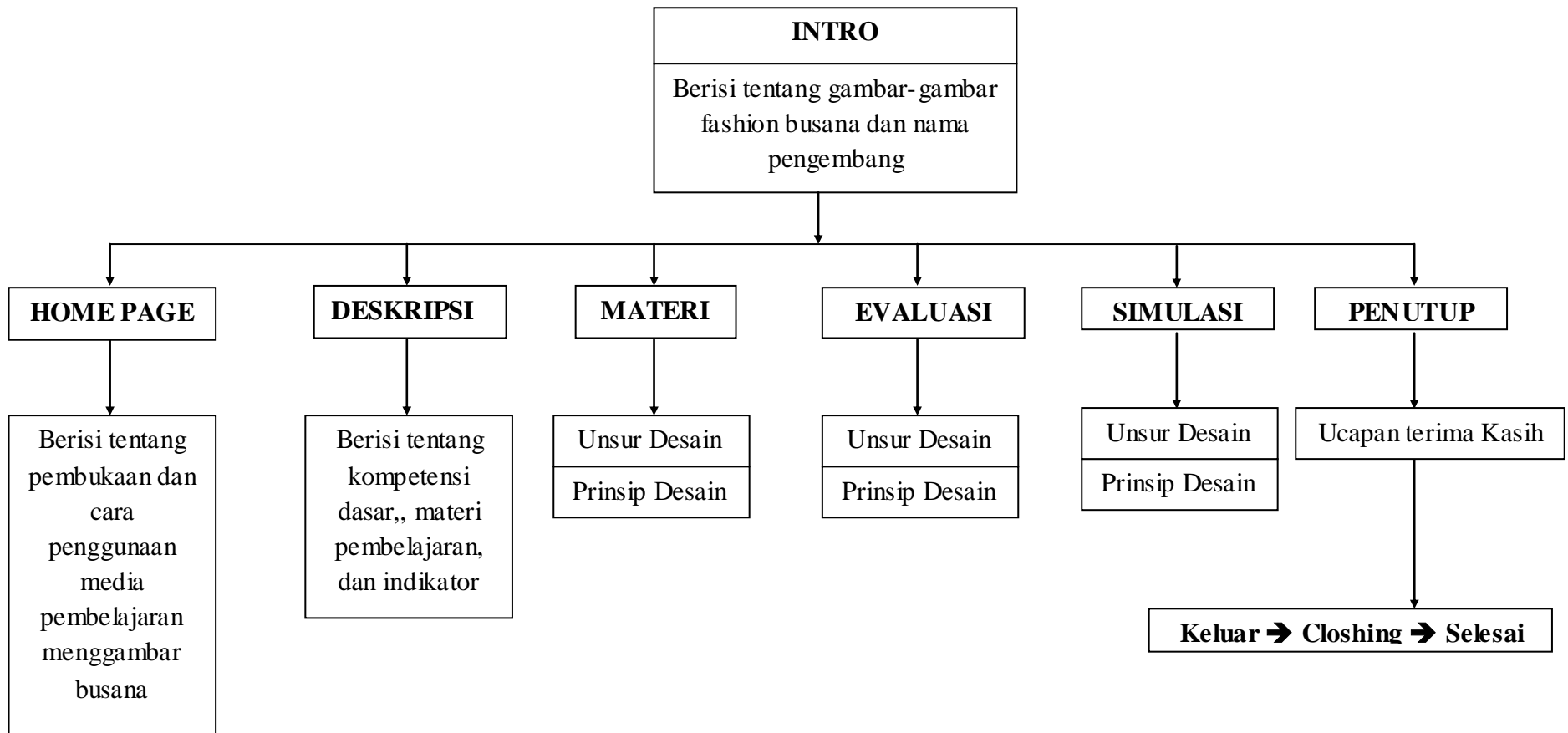
F. Penilaian

Teknik Tes: Hasil dari tes evaluasi yang ada pada media pembelajaran menggambar busana.

Yogyakarta, Juni 2012
Mahasiswa

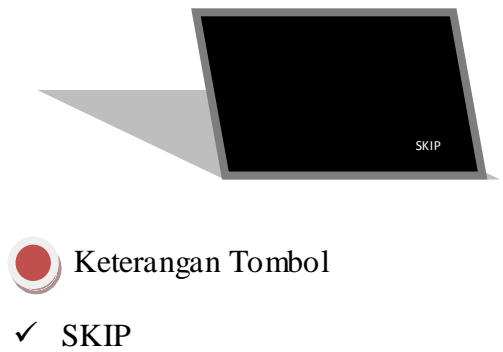
Diah Nurani Pratiwi
NIM. 09513247009

Flow Chart Media Pembelajaran Menggambar Busana Dengan Menggunakan Macromedia Flash

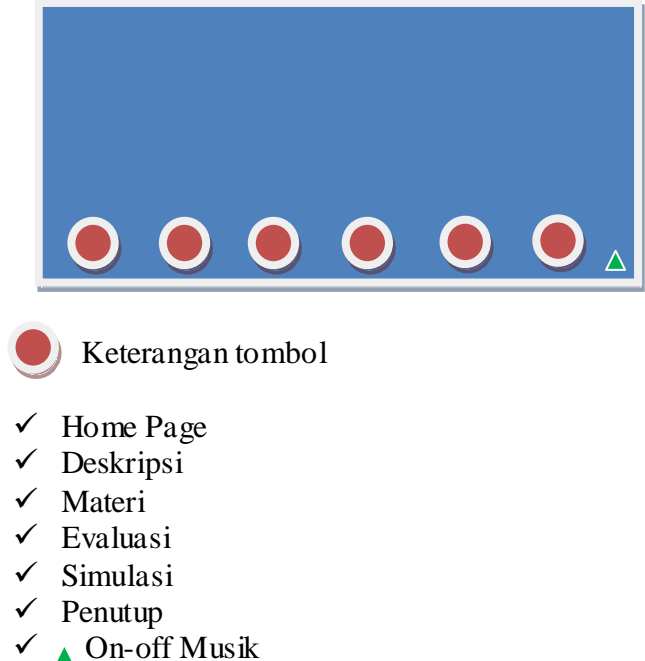


Storyboard

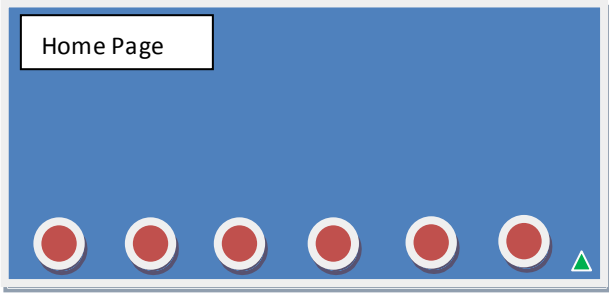
Halaman Intro

<p>Media Pembelajaran Menggambar Busana</p>  <p>✓ SKIP</p>	<p>Musik latar: <i>Alice DeeJay - Who Needs Guitars Anyway</i></p> <p>Petunjuk:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Tombol skip untuk mempercepat intro menuju menu utama. Pada halaman intro berisi tentang judul, materi, identitas pengembang dan beberapa gambar terkait.
---	---

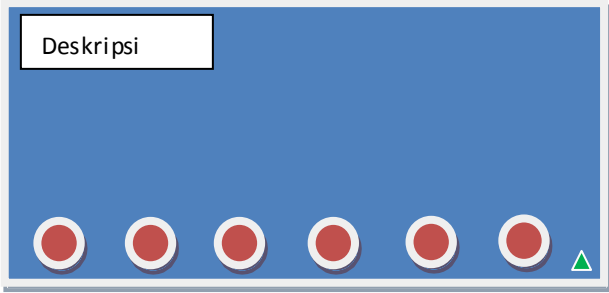
Halaman Menu Utama

<p>Media Pembelajaran Menggambar Busana</p>  <p>✓ Keterangan tombol</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Home Page✓ Deskripsi✓ Materi✓ Evaluasi✓ Simulasi✓ Penutup✓ On-off Musik	<p>Musik latar: <i>Intro Classic</i></p> <p>Petunjuk:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Pilihlah salah satu menu utama yang tersedia untuk memulai program
--	--

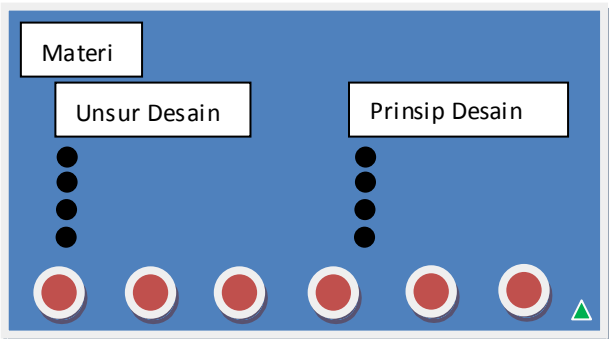
Halaman Homepage

<p>Media Pembelajaran Menggambar Busana</p>  <p>Keterangan tombol</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Home Page✓ Deskripsi✓ Materi✓ Evaluasi✓ Simulasi✓ Penutup✓ ▲ On-off Musik	<p>Musik latar: <i>Intro Classic</i></p> <p>Petunjuk:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Pada halaman homepage berisi tentang pembukaan selamat datang dan cara menggunakan✓ Untuk melanjutkan ke menu yang lain silahkan klik salah satu tombol yang diinginkan
--	--

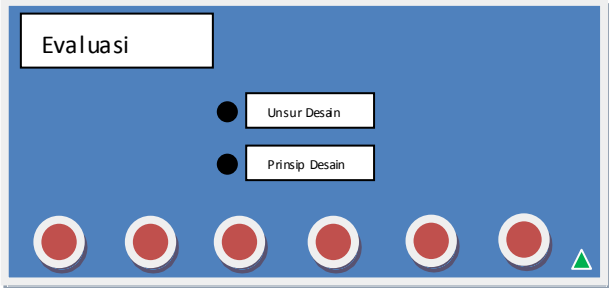
Halaman Deskripsi

<p>Media Pembelajaran Menggambar Busana</p>  <p>Keterangan tombol</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Home Page✓ Deskripsi✓ Materi✓ Evaluasi✓ Simulasi✓ Penutup✓ ▲ On-off Musik	<p>Musik latar: <i>Intro Classic</i></p> <p>Petunjuk:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Pada halaman deskripsi berisi tentang kompetensi dasar, materi pembelajaran, dan indikator.✓ Untuk melanjutkan ke menu yang lain silahkan klik salah satu tombol yang diinginkan
--	---

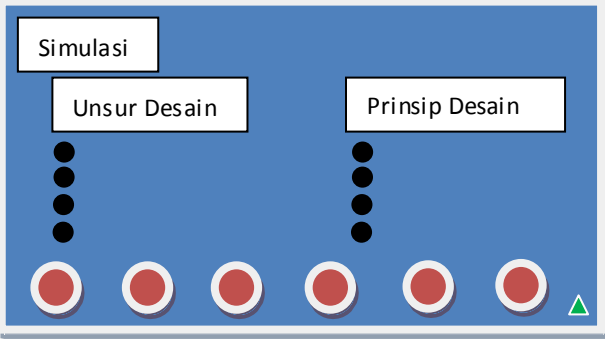
Halaman Materi

<p>Media Pembelajaran Menggambar Busana</p>  <p>● Keterangan tombol</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Home Page✓ Deskripsi✓ Materi✓ Evaluasi✓ Simulasi✓ Penutup✓ ▲ On-off Musik✓ ● Sub Materi	<p>Musik latar: <i>Intro Classic</i></p> <p>Petunjuk:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Pada halaman materi terdapat materi tentang unsur dan prinsip desain. Dimana terdapat tombol tombol yang akan membawa anda menuju sub-materi yang dituju✓ Untuk melanjutkan ke menu yang lain silahkan klik salah satu tombol yang diinginkan
---	--

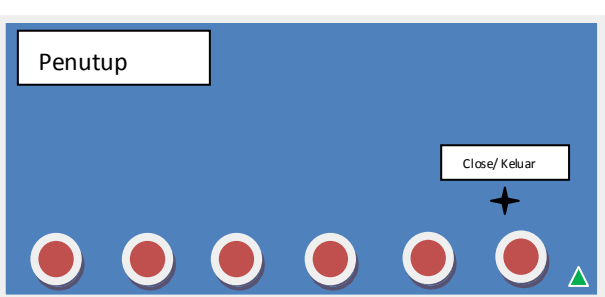
Halaman Evaluasi

<p>Media Pembelajaran Menggambar Busana</p>  <p>● Keterangan tombol</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Home Page✓ Deskripsi✓ Materi✓ Evaluasi✓ Simulasi✓ Penutup✓ ▲ On-off Musik✓ ● Pilihan evaluasi	<p>Musik latar: <i>Intro Classic</i></p> <p>Petunjuk:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Pada halaman evaluasi terdapat tombol pilihan materi evaluasi yang diinginkan. Siswa dapat mengerjakan secara mandiri dan interaktif karena media ini akan memberitahukan jawaban yang benar✓ Untuk melanjutkan ke menu yang lain silahkan klik salah satu tombol yang diinginkan
---	--

Halaman Simulasi

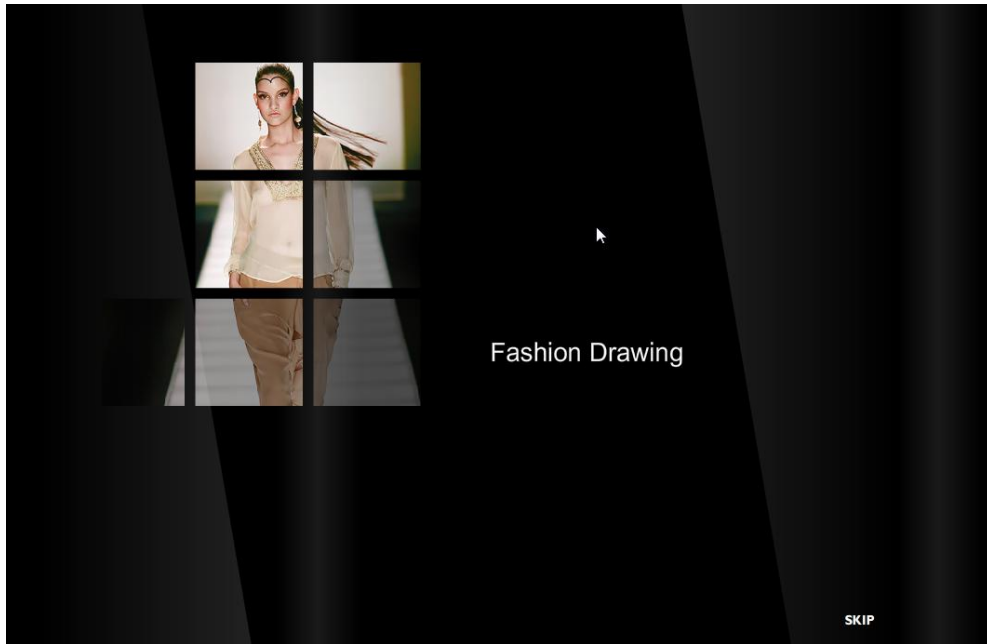
<p>Media Pembelajaran Menggambar Busana</p>  <p>Simulasi</p> <p>Unsur Desain</p> <p>Prinsip Desain</p> <p>Keterangan tombol</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Home Page ✓ Deskripsi ✓ Materi ✓ Evaluasi ✓ Simulasi ✓ Penutup ✓ ▲ On-off Musik ✓ ● Sub Simulasi Materi 	<p>Musik latar: <i>Intro Classic</i></p> <p>Petunjuk:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Pada halaman simulasi tentang simulasi unsur desain dan contoh prinsip desain. Dimana terdapat tombol tombol yang akan membawa anda menuju sub-simulasi materi yang dituju ✓ Untuk melanjutkan ke menu yang lain silahkan klik salah satu tombol yang diinginkan
---	---

Halaman Penutup

<p>Media Pembelajaran Menggambar Busana</p>  <p>Penutup</p> <p>Close/ Keluar</p> <p>Keterangan tombol</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Home Page ✓ Deskripsi ✓ Materi ✓ Evaluasi ✓ Simulasi ✓ Penutup ✓ ▲ On-off Musik ✓ ✕ Close/ keluar 	<p>Musik latar: <i>Intro Classic</i></p> <p>Petunjuk:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Pada halaman penutup berisi tentang ucapan terima kasih kasih. Dan terdapat tombol keluar/ close untuk menutup program media pembelajaran.
---	--

HASIL PENGEMBANGAN PRODUK MEDIA PEMBELAJARAN MENGGAMBAR BUSANA DENGAN MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH

1. Tampilan Intro



2. Tampilan Homepage



3. Tampilan Deskripsi

FASHION DRAWING

Deskripsi Program

KOMPETENSI DASAR : MEMAHAMI BENTUK BAGIAN BUSANA

MATERI PEMBELAJARAN : UNSUR DAN PRINSIP DESAIN

INDIKATOR :

1. Menjelaskan pengertian unsur dan prinsip desain
2. Menyebutkan macam-macam unsur dan prinsip desain
3. Mengidentifikasi contoh unsur dan prinsip desain

RELEVANSI :

Pembelajaran menggambar busana untuk SMK dimulai pada kelas X dimana salah satu materinya adalah unsur dan prinsip desain. Oleh karena mata pelajaran ini berkesinambungan dengan mata pelajaran tata busana lainnya mengenai mendesain suatu busana mulai dari kelas X sampai dengan kelas XII.

Maka tidak ada salahnya program ini digunakan untuk menambah dan memperdalam tentang menggambar busana mulai dari tingkat yang paling dasar. Dalam program ini hanya dibatasi dengan materi yang sesuai dengan kompetensi yang ada dalam kurikulum untuk kelas X SMK. Untuk memperdalam materi ini harus belajar lebih lanjut sesuai dengan materi pelajaran kelas X sampai kelas XII, sehingga konsep menggambar busana menjadi lebih lengkap dan sempurna. Program ini dibuat sederhana mungkin agar dapat digunakan oleh siswa kelas X SMK dengan mudah dan menarik untuk belajar.

Homepage **Diskripsi** Materi Evaluasi Simulasi penutup

Universitas Negeri Yogyakarta

4. Tampilan Materi

FASHION DRAWING

Materi

Untuk mengetahui suatu desain diperlukan bahan-bahan sesuai dengan desain yang akan dibuat. Bahan-bahan tersebut dinamakan unsur-unsur desain atau elemen-elemen desain. Agar desain yang dibuat menjadi indah dan sesuai dengan kegunaan, maka perlu cara penyusunan unsur-unsur tersebut. cara penyusunan ini dinamakan prinsip-prinsip atau azas-azas desain.

A. Unsur-Unsur Desain

Seperti telah disebutkan, bahwa unsur-unsur desain adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan. Unsur tersebut selalu ada dalam setiap desain sejak zaman dahulu hingga kini, tetapi bentuk dan variasinya yang selalu berubah-ubah sesuai dengan hal-hal yang disukai oleh masyarakat. Hal tersebut dapat dilihat pada bidang busana, setiap tahun atau setiap musim, mode busana selalu berganti, sehingga muncullah trend mode dari tahun ke tahun.

B. Prinsip-Prinsip Desain

Prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek-efek tertentu.

Adapun unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain yang perlu diketahui adalah sebagai berikut:

Unsur-Unsur Desain	Prinsip-prinsip Desain
➤ Garis	➤ Keserasian
➤ Arah	➤ Perbandingan
➤ Bentuk	➤ Keseimbangan
➤ Ukuran	➤ Irama
➤ Tekstur	➤ Pusat Perhatian
➤ Nilai Gelap Terang	
➤ Warna	

Homepage Diskripsi **Materi** Evaluasi Simulasi penutup

Universitas Negeri Yogyakarta

5. Tampilan Evaluasi



6. Tampilan Simulasi



a. Simulasi Garis



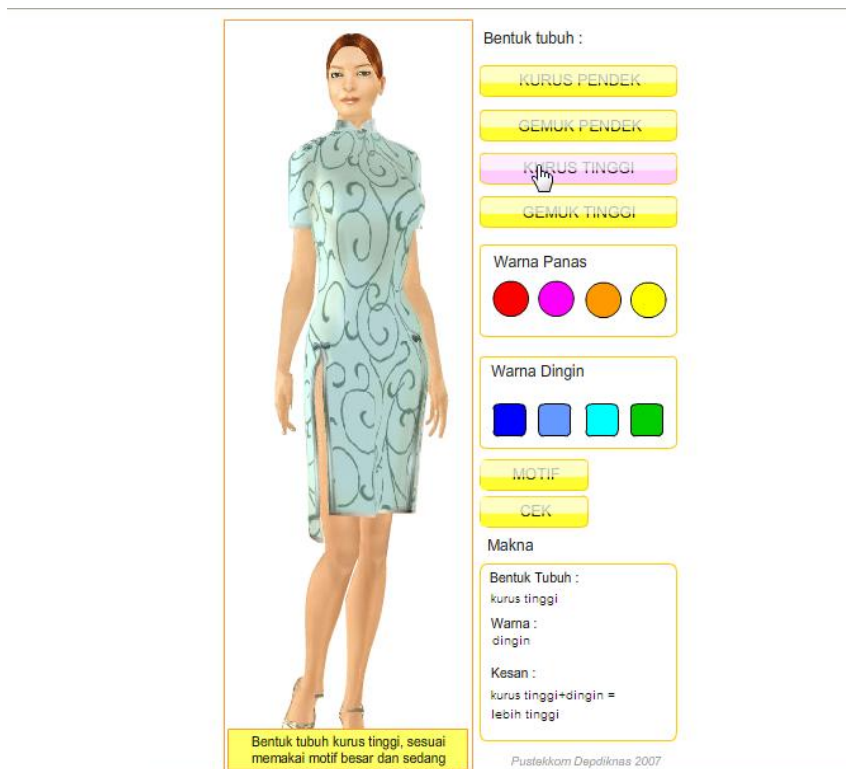
b. Simulasi Arah



c. Simulasi Bentuk



d. Simulasi Ukuran



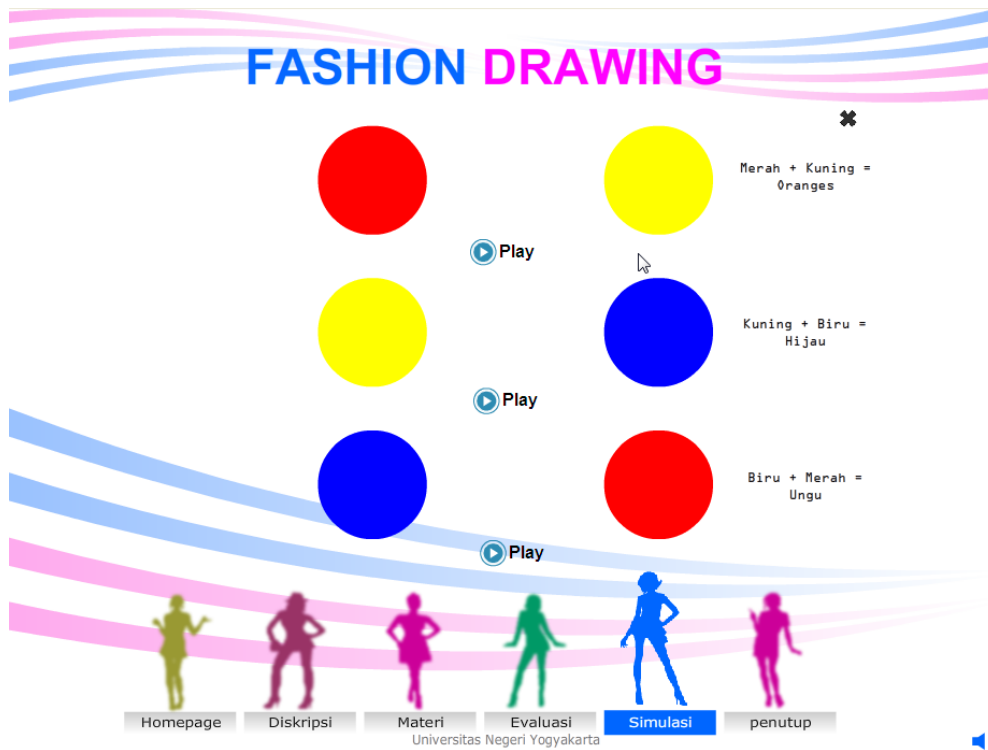
e. Simulasi Tekstur



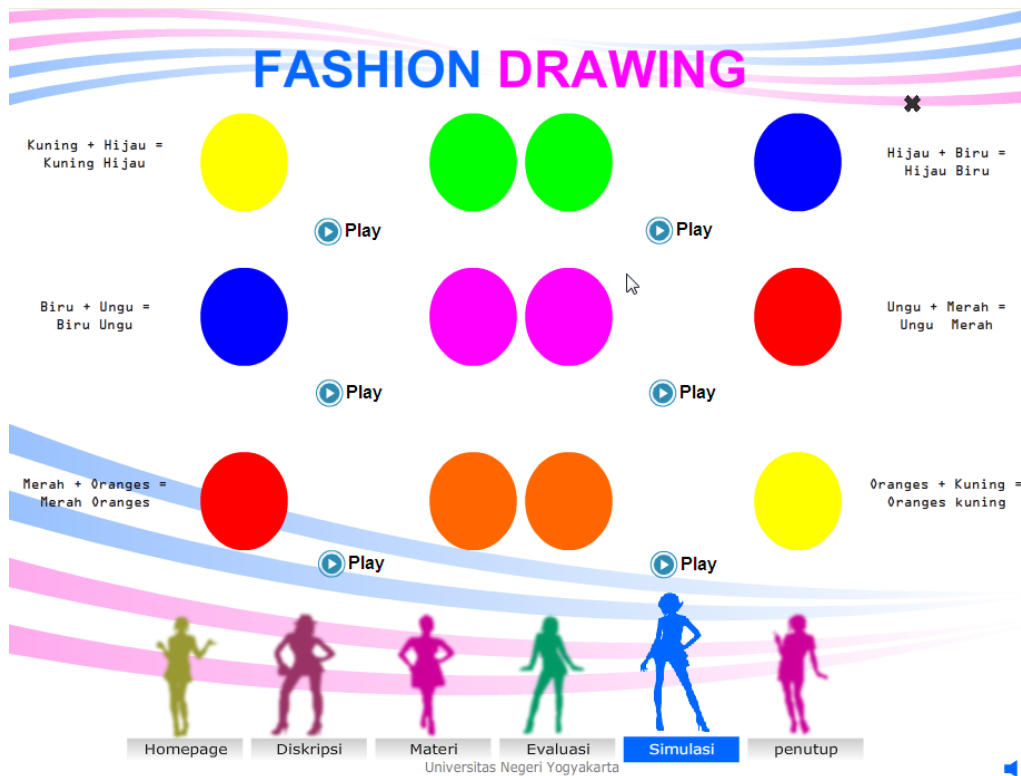
f. Simulasi Nilai gelap Terang



g. Simulasi Warna Sekunder



h. Simulasi Warna Tersier



i. Contoh Keserasian



j. Contoh perbandingan



k. Contoh Keseimbangan



l. Contoh Irama



m. Contoh Pusat Perhatian



7. Tampilan Penutup





KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281
Telp. (0274) 586168 psw. 276,289,292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734
website : <http://ft.uny.ac.id> e-mail: ft@uny.ac.id ; teknik@uny.ac.id

05/04/2011 13:43



Certificate No. QSC 00592

Nomor : 612/UN34.15/PL/2011
Lamp. : 1 (satu) bendel
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

05 April 2011

Yth.

1. Gubernur Provinsi DIY c.q. Ka. Biro Administrasi Pembangunan Setda Provinsi DIY
2. Gubernur Provinsi Jawa Tengah c.q. Ka. Bappeda Propinsi Jawa Tengah
3. Walikota Semarang c.q. Kepala Dinas Perijinan Kota Semarang
4. Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Propinsi Jawa Tengah
5. Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Kota Semarang
6. Kepala SMKN 1 Pringapus

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi kami mohon dengan hormat bantuan Saudara memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian dengan judul **"Pengembangan media pembelajaran Menggambar Busana dengan Menggunakan Macromedia Flash untuk Siswa Kelas X SMK"**, bagi mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta tersebut di bawah ini:

No.	Nama	NIM	Jurusan/Prodi	Lokasi Penelitian
1	Diah Nurani Pratiwi	09513247009	Pend. Teknik Busana - S1	SMKN 1 Pringapus

Dosen Pembimbing/Dosen Pengampu : Noor Fitrihana, ST, M.Eng.
NIP : 19760920 200112 1 001

Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan mulai tanggal 05 April 2011 sampai dengan selesai.

Demikian permohonan ini, atas bantuan dan kerjasama yang baik selama ini, kami mengucapkan terima kasih.

Dekan,
a. b. Pembantu Dekan I,



Dr. Sudji Munadi
NIP 19530310 197803 1 003

Tembusan:
Ketua Jurusan
Ketua Program Studi



PEMERINTAH PROVINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

SEKRETARIAT DAERAH

Kepatihan - Danurejan, Yogyakarta - 55213

Nomor : 070/2671/V/2011
Hal : Ijin Penelitian

Yogyakarta, 6 April 2011

Kepada Yth.
Gubernur Provinsi Jawa Tengah
Cq. Bakesbangpollinmas
Di -

Semarang.

Menunjuk surat

Dari : Dekan Fakultas Teknik UNY
Nomor : 612/UN34.15/PL/2011
Tanggal : 05 April 2011
Perihal : Ijin Penelitian.

Setelah mempelajari proposal/desain riset/usulan penelitian yang diajukan, maka dapat diberikan surat keterangan untuk melaksanakan penelitian kepada

Nama : **DIAH NURANI PRATIWI**
NIM/NIP. : **09513247009**
Alamat : Karangmalang Yogyakarta
Judul Penelitian : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGAMBAR BUSANA
DENGAN MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH UNTUK SISWA KELAS X
SMK**
Lokasi : Kabupaten Semarang, Jawa Tengah
: 1 (satu) Bulan Mulai Tanggal 6 April s/d 6 Juli 2011

Peneliti berkewajiban menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah penelitian.

Kemudian harap menjadikan maklum

Tembusan disampaikan Kepada :

1. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai Laporan);
2. Dekan Fakultas Teknik UNY
3. Yang Bersangkutan.

An. Sekretaris Daerah
Asisten Perencanaan dan Pembangunan
Ub. Kepala Biro Administrasi Pembangunan





PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
BADAN KESATUAN BANGSA, POLITIK DAN PERLINDUNGAN MASYARAKAT

JL. A. YANI NO. 160 TELP. (024) 8454990 FAX. (024) 8414205, 8313122

SEMARANG - 50136

SURAT REKOMENDASI SURVEY / RISET

Nomor : 070 / 1240 / 2011

- I. **DASAR** : Surat Edaran Gubernur Jawa Tengah.
Nomor 070 / 265 / 2004. Tanggal 20 Pebruari 2004.
- II. **MEMBACA** : Surat dari Gubernur DIY. Nomor 070 / 2671 / V /
2011. Tanggal 6 April 2011.
- III. Pada Prinsipnya kami TIDAK KEBERATAN / Dapat Menerima atas Pelaksanaan Penelitian / Survey di Kabupaten Semarang.
- IV. Yang dilaksanakan oleh :
 1. Nama : Diah Nurani Pratiwi.
 2. Kebangsaan : Indonesia.
 3. Alamat : Jl. Karangmalang, Yogyakarta.
 4. Pekerjaan : Mahasiswa.
 5. Penanggung Jawab : Noor Fitrihana, M.Eng.
 6. Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Menggambar Busana Dengan Menggunakan Macro Media Flash Untuk Siswa Kelas X SMK.
 7. Lokasi : Kabupaten Semarang.

V. KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :

1. Sebelum melakukan kegiatan terlebih dahulu melaporkan kepada Pejabat Setempat / Lembaga Swasta yang akan dijadikan obyek lokasi untuk mendapatkan petunjuk seperlunya dengan menunjukkan Surat Pemberitahuan ini.
2. Pelaksanaan survey / riset tidak disalah gunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintahan. Untuk penelitian yang mendapat dukungan dana dari sponsor baik dari dalam negeri maupun luar negeri, agar dijelaskan pada saat mengajukan perijinan. Tidak membahas masalah Politik dan / atau agama yang dapat menimbulkan terganggunya stabilitas keamanan dan ketertiban.

3. Surat Rekomendasi dapat dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila pemegang Surat Rekomendasi ini tidak mentaati / mengindahkan peraturan yang berlaku atau obyek penelitian menolak untuk menerima Peneliti.
4. Setelah survey / riset selesai, supaya menyerahkan hasilnya kepada Badan Kesbangpol Dan Linmas Provinsi Jawa Tengah.

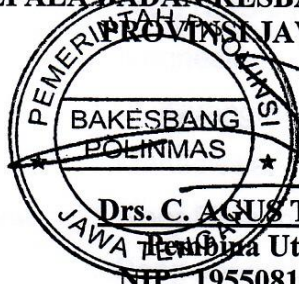
VI. Surat Rekomendasi Penelitian / Riset ini berlaku dari:

Mei s.d September 2011.

VII. Demikian harap menjadikan perhatian dan maklum.

Semarang, 31 Mei 2011

an. GUBERNUR JAWA TENGAH
KEPALA BADAN KESBANGPOL DAN LINMAS
PROVINSI JAWA TENGAH



Drs. C. AGUS TUSONO, MSi
Rektor Muda
NIP. 195508141983031010



DHARMOTTAMA SATYAPRAJA

PEMERINTAH KABUPATEN SEMARANG
**KANTOR KESATUAN BANGSA, POLITIK DAN
PERLINDUNGAN MASYARAKAT**

Jl. Ki Sarino Mangunpranoto No.1 Telp. (024) 6921250 Fax. (024) 6921434

U N G A R A N 50517

SURAT IJIN / REKOMENDASI

Nomor : 070 / 801 / IX / 2011

Berdasarkan Surat : Badan Kesatuan Bangsa Politik dan Perlindungan Masyarakat Provinsi Jateng
Tanggal / Nomor : 31 Mei 2011 Nomor : 070 / 1240 / 2011
Perihal : Surat Rekomendasi Survey / Riset

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Kantor Kesatuan Bangsa, Politik dan Perlindungan Masyarakat bertindak atas nama Bupati Semarang menyatakan tidak keberatan memberikan ijin / rekomendasi kepada :

1. Nama : DIAH NURANI PRATIWI
2. N I M : 09513247009
3. Alamat : Bangunharjo I / B Rt.01 Rw.05 Kelurahan Banyumanik, Kecamatan Banyumanik Kota Semarang
4. Jabatan : Mahasiswa
5. Kebangsaan : Indonesia
6. Maksud dan Tujuan : Permohonan Ijin melaksanakan kegiatan penelitian dalam rangka penyusunan Skripsi dengan judul : " PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGAMBAR BUSANA DENGAN MENGGUNAKAN MACRO MEDIA FLASH UNTUK SISWA KELAS X SMK "
7. Lokasi : SMK Negeri 1 Pringapus Kab. Semarang
8. Tanggal Pelaksanaan : 9 September s/d 9 November 2011
9. Jumlah Peserta : -
10. Penanggung Jawab : WARDAN SUYANTO, Ed.D (Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta)

Dengan ketentuan sebagai berikut :

- a. Pelaksanaan kegiatan tersebut tidak disalah gunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu keamanan dan ketertiban.
- b. Mentaati segala ketentuan dan petunjuk dari pejabat wilayah setempat.
- c. Apabila masa berlaku surat ijin / rekomendasi ini sudah berakhir sedangkan pelaksanaan kegiatan belum selesai dapat diajukan permohonan perpanjangan.
- d. Surat ijin / rekomendasi akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila dalam pelaksanaannya menyimpang dari ketentuan yang dikeluarkan oleh Instansi terkait.
- e. Melaporkan hasil penelitian yang telah selesai dilaksanakan kepada Kantor Kesbang Pol dan Linmas Kabupaten Semarang.

Demikian Surat Ijin / Rekomendasi ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ungaran , 9 September 2011

A.n. BUPATI SEMARANG
KEPALA KANTOR KESBANG POL DAN LINMAS
U.b. Kepala Seksi Kesatuan Bangsa



TONDO HERJADI SIDIKIRANA, SH
NIP. 19620528199603 1 001

Tembusan : disampaikan Kepada Yth. :

1. Kepala BAPPEDA Kabupaten Semarang ;
2. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Semarang ;



DHARMOTTAMA SATYA PRAJA

PEMERINTAH KABUPATEN SEMARANG DINAS PENDIDIKAN

Jl. Gatot Subroto No. 11 Komplek Perkantoran Sewakul
☎ 6921134-6922535-6921129 Fax. (024) 6921134 Jl. Gatot Subroto Ungaran ☒ 50501

SURAT IJIN / REKOMENDASI

No. : 070 / 2058 / IX / 2011

Dasar : Surat Ijin / Rekomendasi Kepala Kantor Kesatuan Bangsa, Politik Dan Perlindungan Masyarakat Kabupaten Semarang

Nomor : 070 / 801 / IX / 2011 Nomor : 070 / 1240 / 2011

Tanggal : 9 September 2011

Perihal : Permohonan Ijin / Rekomendasi Survey / Riset

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Semarang menyatakan tidak keberatan memberikan ijin / rekomendasi kepada :

1. Nama : **DIAH NURANI PRATIWI**
2. NIM : **09513247009**
3. Alamat : **Bangunharjo I / B Rt.01/Rw.05 Kel.Banyumanik, Kec.Banyumanik Kota Semarang**
4. Status : **Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta**
5. Kebangsaan : **Indonesia**
6. Maksud dan Tujuan : **Permohonan Ijin melaksanakan Kegiatan Penelitian dalam rangka Penyusunan Skripsi dengan judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGAMBAR BUSANA DENGAN MENGGUNAKAN MACRO MEDIA FLASH UNTUK SISWA KELAS X SMK NEGERI 1 PRINGAPUS.**
7. Lokasi : **1. SMK Negeri 1 Pringapus Kab.Semarang.**
8. Tanggal pelaksanaan : **9 Sept s/d 9 Nov 2011**
9. Jumlah peserta : **-**
10. Penanggung jawab : **WARDAN SUYANTO.Ed.D (Dekan Fakultas Teknik UNY)**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

- a. Pelaksanaan kegiatan tersebut tidak disalah gunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu keamanan dan ketertiban.
- b. Mentaati segala ketentuan dan petunjuk dari pejabat wilayah setempat.
- c. Tidak mengganggu proses kegiatan belajar mengajar.
- d. Sedapat mungkin memberikan kontribusi positif bagi kemajuan pendidikan
- e. Setelah semua kegiatan selesai dilaksanakan, supaya memberikan laporan ke Dinas Pendidikan Kabupaten Semarang.
- f. Apabila masa berlaku surat ijin / rekomendasi ini sudah berakhir sedangkan pelaksanaan kegiatan belum selesai dapat diajukan permohonan perpanjangan.
- g. Surat ijin / rekomendasi akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila dalam pelaksanaannya menyimpang dari ketentuan ketentuan diatas.

Demikian Surat Ijin / Rekomendasi ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ungaran, 12 September 2011

Kepala Dinas Pendidikan
Kabupaten Semarang



Dra Dewi Pramuningsih.MPd

Pembina Tingkat I

Tembusan Kepada Yth. :

NIP.19631220 198803 2 011